
PSM
Revista PlayStation
MC
Nº21
450 pts
2,70 euros
PS 2 YA ESTA AQUI
Reportaje especial sobre el lanzamiento más esperado del nuevo milenio
INCUBADORA
Medal of Honor 2
Danger Girl
Blade...
A EXAMEN
Esto es Fútbol 2
Formula One 2000
Rayman 2
Koudelka...
¡¡GRATIS: LA MAYOR COLECCIÓN DE TRUCOS JAMÁS PUBLICADA.!!
Este mes sexto libro.
PlayStation 2
TOWNSEND
DAN
8 414090 203944
00021

NÚMERO 7 YA A LA VENTA



GUÍAS: TOCA TOURING CARS, PREMIER LEAGUE STARS 2001, VIB RIBBON, FRONT MISSION 3, X-MEN MUTANT ACADEMY, DRIVER, TONY HAWK Y LMA MANAGER

PSM

Número 19 30 de Noviembre de 2000

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid
E-mail: psmresponde@mixmail.com

Director: Alberto Minaya
Redacción: Carlos Magaña, Angel "Hightower" Campos

Colaboradores:
Daniel López, Javier Sánchez, Pedro Jareño, Jaime Martín,
Fernando Minaya, José Martínez, Rubén Salinas
Wally López, Dr. Kucho,

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf. 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Doménec Romera
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Publicidad:
Alfredo López
Pilar González
comercial.mad@mcediciones.es
Orense, 11. bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA.
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo México CADE, SA.
Lago Ladoga 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores



La espera ha merecido la pena



Pues sí, ya la tenemos aquí. Bueno, cuando leais estas líneas todavía quedarán unos días, pero es a finales de este mes de Noviembre cuando podremos disfrutar de PS2, una de las máquinas más esperadas en la historia de los videojuegos. La espera ha merecido la pena, sólo con echar un vistazo a los títulos que se van a poner a la venta, lo que se nos pone a nosotros es la carne de gallina. Ridge Racer V, Tekken Tag Tournament, Moto GP o Silent Scope, por citar algunos de los cerca de 50 que van a abrir la lista ya han conseguido dejarnos con la boca abierta, no sólo por la calidad que tienen, sino más bien por los horizontes que se abren ante nosotros en cuanto los programadores le cojan el tranquillo a las posibilidades que ofrece una máquina como esta. Solucionados quedan algunos de los problemas que se presentaron en su lanzamiento en Japón, tales como el funcionamiento del DVD Player, o los fallos de aliasing que presentaban algunos juegos nipones. Sony ya ha puesto en manos de los programadores los kits necesarios para solucionar estos y otros problemas que, en las versiones que vengan aquí, estarán corregidos. Esta es otra de las razones por la que podemos decir que la espera ha merecido la pena, ya que el mercado japonés ha servido en esta ocasión como "conejillo de indias". Y por si fuera poco, el lanzamiento de PS One deja claro que el futuro de nuestra querida gris es más halagüeño de lo que podíamos pensar. Por todo ello ¡Larga vida a PS One y a PS2!

Alberto Minaya
Director

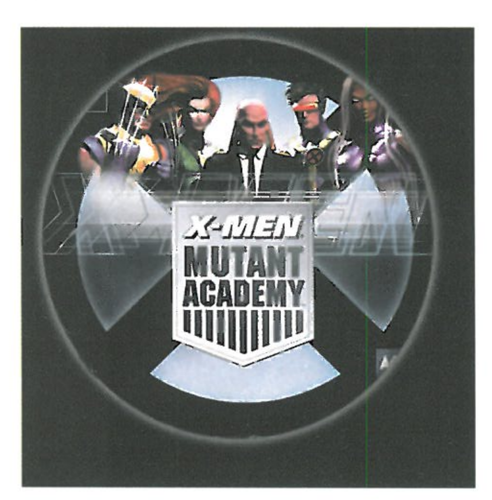
PSM X-Men





X-Men Mutant Academy

► pg. 62 ◄



Aprovechando eltirón de la película basada en los mutantes de la patrulla X loschicos de Activision nos ofrecen un Beat´em up basado en el film y con una jugabiliad y velocidad de juego aplastantes.

HISTORIA DE PORTADA

Especial lanzamiento PS 2

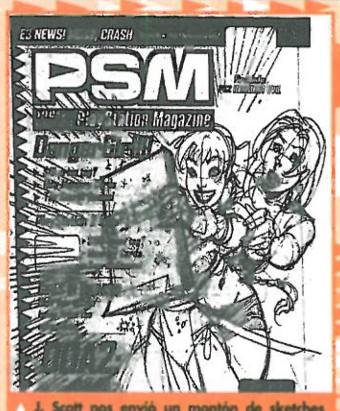
► pg. 12 ◄

Se acerca el gran lanzamiento ¿estás preparado? echa un vistazo a nuestro reportaje especial.



LA PORTADA DE ESTE MES

Ya sabéis lo que nos gustan las portadas de nuestros dibujantes, a vosotros también. En esta ocasión lo tuvimos un poco más difícil porque teníamos que decidirnos por un juego que realmente impresionara entre los lanzamientos de PS2. Así pues elegimos DOA2 y encargamos a J. Scott Campbell la portada. Seguramente muchos de vosotros le conozcáis por su legendario trabajo en Gen 13 y por su última creación Danger Girl del que además va a salir un juego cuya preview podéis ver en este mismo número.



▲ J. Scott nos envió un montón de sketches para ayudarnos a decidir la orientación de la portada. Este primero es la caña pero no cuadraba bien con el formato de nuestra portada.



▲ Esta versión nos gustaba más porque las chicas eran más grandes y voluptuosas. Además nos encantaba la idea de Kasumi sosteniendo una PS2.



▲ Para la imagen final le pedimos a J.Scott más detalle en las chicas y una pose más "de acción". Además sus expresiones faciales muestran más ese gesto que indica rivalidad por conseguir la PS2. El resultado: otro peazo de portada.

Sumario



Las novedades más interesantes del mundo PlayStation. Seguimos desvelándoos las noticias más jugosas sobre el futuro de vuestra consola favorita.



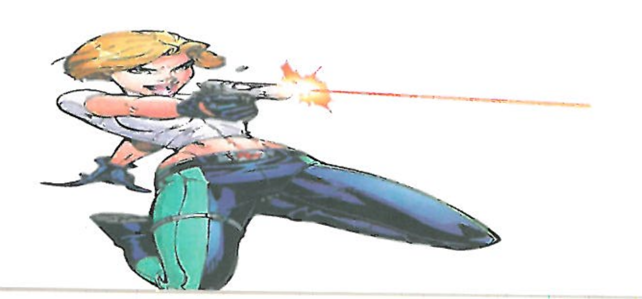
EL PRODUCTOR DE DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE TOMONOBU ITAGAKI ESTUVO RECIENTEMENTE EN E.E.U.U. SUPERVISANDO LA LOCALIZACION DE LAS VOCES EN INGLES PARA SU ULTIMO JUEGO.

LA FORMA DE JUGAR TAL Y COMO LA CONOCEMOS CAMBIARA PRONTO. EL 24 DE NOVIEMBRE, Sony PONDRA A LA VENTA LA CONSOLA MAS POTENTE VISTA HASTA LA FECHA.

Continuamos mostrándote más y más cosas y juegos en esta particular cuenta atrás que estamos haciendo- hasta el lanzamiento de la nueva consola.



La sección más caliente de la revista. Pronto los tendréis en vuestras tiendas.



El análisis más completo y objetivo sobre los juegos que están en la calle.



REPORTAJE

Vuestra sección favorita. Cartas, dibujos, fotos y todo lo que se os ocurra tiene un hueco en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros. Ahora también podéis contactar con nosotros por correo electrónico. Nuestro e-mail es: psmresponde@mixmail.com



¿No sabes que juego comprarte?, ¿Eres nuevo en este mundo de play?. No lo dudes más y pásate por esta sección que engloba todos los juegos, desde los buenos hasta aquellos que no debes ni mirar.

MONITOR

Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.

PRIMERAS IMPRESIONES

TOMB RAIDER CHRONICLES

LA ULTIMA AVENTURA DE LARA EN PLAYSTATION ANTES DE QUE SE PASE A LAS FILAS DE PLAYSTATION 2

Lara apunta a la PS2, ahora que s aventura final para la PlayStation está preparada para lanzarse en navidades.

Así es, fans de Tomb Raider: Esta va a ser la última aparición de Lara en PlayStation y esta vez Eidos, el equipo desarrollador del juego, así lo asegura. La distribución de este título está prevista para las próximas navidades. Tomb Raider: Chronicles servirá como epílogo a las anteriores aventuras de Lara en la PS1, comenzando donde Tomb Raider: The Last Revelation lo dejó, con el aparente fallecimiento de Lara bajo varias toneladas de rocas. Sus aventuras esta vez se desarrollaran en base a los recuerdos de sus seres queridos y amigos que irán recordando sus pasadas hazañas.

Partiendo de esta premisa, Eidos ha anunciado que jugaremos como Lara en diferentes etapas de su vida, incluyendo a la Sta. Croft del último juego. Las tumbas no jugarán un papel primario esta vez, en cambio las cuatro nuevas aventuras se extenderán por escenarios como un antiguo palacio, las calles de la ciudad, una isla e incluso el interior de un complejo militar. Uno de los objetivos primarios del equipo de desarrollo es asegurar que cada escenario nos presentara una experiencia única de juego, así que veremos nuevos elementos tales como cuerdas por las que tendremos que pasar o un equilibrista y el estilo de movimiento sneaking de Metal Gear. En cuanto a la inclusión de nuevos equipos para Lara, Eidos promete que la Señorita Croft llevará nueva vestimenta en cada aventura. También tendrá acceso a un rifle de francotirador y podrá, por ejemplo, combinar éter con un trapo y dormir a enemigos que estén despistados. Los rumores que han circulado este año y que situaban a Eidos trabajando en un juego Tomb Raider: La Película que se lanzaría al mercado junto con el film el próximo verano, han sido desmentidos, ya que están trabajando en Tomb Raider: Chronicles. Aun así que no se preocupen los fans de la película, ya que el juego incluirá elementos no conocidos hasta ahora y que se han incluido en la película. No obstante, Chronicles será un buen avance de esta cuyo estreno esta previsto, más o menos, para el verano del 2001 y puede proporcionarnos una primera impresión de lo que el film nos puede ofrecer. Tendremos un análisis en profundidad de Tomb Raider: Chronicles en próximos números.



▲ Muchas de las secuencias de vídeo, prerrenderizadas y basadas en el engine del juego, prometen una experiencia cinemática mucho más avanzada de lo visto hasta ahora en la saga.



▲ Lara se va a encontrar de nuevo en todo tipo de situaciones precarias que seguramente pondrán a prueba sus habilidades.



▲ Lara ha ido adquiriendo nuevos movimientos y animaciones a lo largo de la saga, este juego no es una excepción, aquí la vemos balanceándose con un solo brazo.



▲ Este almacén es uno de los nuevos escenarios que ofrecen un buen cambio de lugar respecto a los anteriores Tomb Raider. Bueno, por lo menos no es tan polvoriento.



▲ Caminar por una cuerda como un equilibrista es uno de los nuevos mecanismos del juego que se debería mantener en todas las nuevas aventuras de Lara.

FUNERAL POR UNA AMIGA

La ultima vez que vimos a Lara, (en Tomb Raider: The Last Revelation), aparentemente había fallecido y el comienzo de Tomb Raider Chronicles parece corroborar este hecho, aunque el cuerpo nunca se encontró. Eidos está trabajando en el desarrollo de las secuencias introductorias y si las que mostramos en los storyboards son una buena indicación, probablemente serán lo mejor en secuencias cinemáticas que hemos visto hasta ahora en las series de Lara.



▲Las primeras imágenes nos llevan a través de una densa lluvia hasta colocarnos frente a esta estatua de nuestra intrépida aventurera.



▲¿Qué es esto? Unas personas muy extrañas cubiertas con capuchas están poniendo coronas funerarias en la base. La cosa se complica.....

LARA CROFT

▲Al final, vemos que la estatua es actualmente un monumento a la memoria de la gran Lara Croft.

TONY HAWK 3 CONFIRMADO PARA PS2

ACTIVISION APUESTA FUERTE POR PLAYSTATION2 CON 4 NUEVOS TITULOS DE DEPORTES.



▲ Su primer juego es todavía un nº1 en ventas, una secuela está en preparación para PS1 y ahora Tony Hawk está haciendo skate en dirección a tu PS2.

Después de sus primeras tres ofertas para PlayStation2, Orphen, Gunslinger y Street Letal en el E3 de este año, Activision ha anunciado recientemente que está desarrollando al menos nueve títulos más para la PS2, incluyendo secuelas de dos de sus licencias deportivas más asentadas. Si, esto significa que Tony Hawk está asegurado para la nueva consola.

De hecho, no será una simple adaptación de Tony Hawk's Pro Skater 2, sino que será una tercera parte del juego. También está en proyecto una secuela de Mat Hoffman's Pro BMX, juego que aún no ha sido lanzado. Junto a estos dos títulos hay que añadir que Activision está trabajando en un título de surf que estará disponible únicamente para PS2 que se llamara Kelly Slater's Pro Surfer y otro de carreras en la modalidad boarder cross, que recibirá el nombre de Shawn Palmer's Pro Boarder Cross. Para aquellos que no estén familiarizados con el boarder cross, decir que es una modalidad muy competitiva dentro del snowboard y que también le hará competencia al SSX que EA está preparando para PS2. Activision no ha querido confirmar nada acerca de las fechas de lanzamiento de sus cuatro juegos de deportes extremos, pero podéis estar seguros de que las tendremos para vosotros lo más pronto posible.

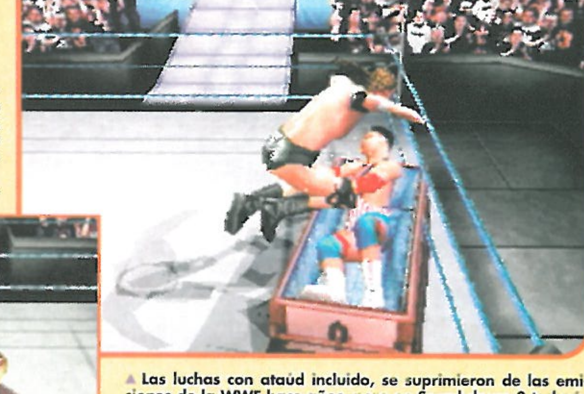
WWF Smackdown 2

Poca cosa ha sido revelada de WWF Smackdown 2 desde el pasado E3, pero todo cambió cuando empezamos a presionar. THQ ha distribuido las primeras imágenes oficiales así como información del juego y nos hemos quedado literalmente flipados. El juego está siendo desarrollado por Yukes, el equipo japonés responsable del primer WWF Smackdown, estará basado en su predecesor, con una lista de 50 estrellas de la WWF, incluyendo nuevas incorporaciones como Tazz, Rikishi y los Dudley Boyz. Ahora además, con el modo de juego Tag estarán disponibles también las típicas llaves de equipo como la famosa 3D de los Dudley Boyz. Estarán disponibles también zonas del escenario para poder pelearse a gusto, estas incluirán el parking, los vestuarios, la sala VIP e incluso el restaurante de la WWF en Nueva York. Se están creando muchos de los modos de juego incluidos en el anterior juego, Smackdown 2 ofrece peleas "mesa-en-mano", peleas con escaleras, luchas brutales, peleas de "ataúd" (esto será conocido por los fans que sigan este deporte americano, ya que en España no es muy conocido) también se incluirán luchas en equipo en modo tornado tag (habrá que echarle un vistazo a este modo de lucha).

Lo mejor de todo, es que nos han contado que se va a crear un editor de luchadores muy mejorado y nuevas líneas en la trama del juego. El juego en principio estará preparado para otoño, así que pronto tendremos nuevas noticias.

WWF SMACKDOWN 2 EQUIPOS, MESAS, ESCALERAS DE MANO... DIOS!

¡Vaya, parece que están partiendo a un luchador por la mitad! Mirad esta imagen, parece que a este luchador le va a doler un poco la espalda ¡glups!



Las luchas con ataúd incluido, se suprimieron de las emisiones de la WWF hace años, pero en Smackdown 2 todavía juegan un buen papel.



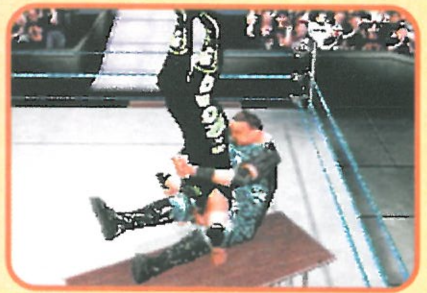
Lita es imponente ¿Que tipo de ataque especial nos ofrecerá esta "inofensiva" luchadora?



Una de las opciones más alucinantes del juego va a ser la posibilidad de lanzar a nuestro luchador, a modo de bomba humana desde una escalera contra el rival.



Afortunadamente algunos movimientos típicos de estos equipos se incluirán gracias al modo tag, aquí vemos a los Dudley a punto de machacar a otro luchador.



¿Que sería un juego de la WWF sin mesas? Pues bien las tendremos y podremos emplearnos a fondo con ellas.

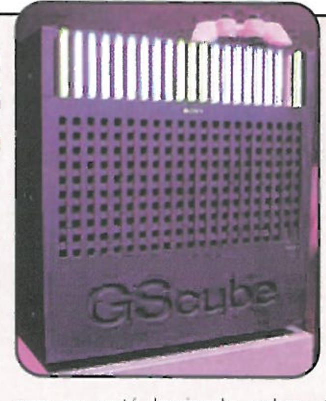
STUNTMAN LLEGA A PlayStation2

El nuevo juego de los creadores de Driver.

Reflections, el equipo de programación que hizo Driver 1 y 2 ha anunciado su nuevo proyecto para PlayStation 2 y que se llamará Stuntman (algo así como El Especialista). En el juego, y después de un entrenamiento como especialista en pelis de acción, pasarás a formar parte del equipo de especialistas y participar en diferentes escenas de acción de las pelis. Podrás controlar más de 10 vehículos realizando cerca de 20 acrobacias y pruebas de especialistas en seis películas. Incluso tienen en mente dotar al juego de un editor para que hagas tú mismo tus propias pelis, donde podrás elegir ángulos de cámara, escenas de velocidad y un montón de cosas más. Su lanzamiento está programado para el verano del próximo año, en cuanto tengamos más noticias sobre este innovador y prometedor juego, os iremos informando.

GSCUBE: 16 VECES MAS POTENTE QUE PS2

Sony NOS DA UNA IDEA DE LA POTENCIA DE LA PS3 CON SU NUEVA ESTACION DE TRABAJO.



Estas luces multicolores en la parte superior del GScube indican el status de cada Emotion Engine y Procesador Gráfico mientras el sistema está procesando datos. ¡Genial!

Hay 16 de estas placas dentro del Gscube, cada una de ellas más potente que una PS2.

El año pasado Sony anunció que estaba trabajando en una estación de trabajo gráfico basada en su Emotion Engine y su procesador gráfico destinada a la creación de secuencias prerenderizadas y efectos especiales en películas. Bien, en el SIGGRAPH de este año, una feria para artistas infográficos, Sony desveló los secretos de una máquina llamada GScube y es más potente de lo que cualquiera podía haberse imaginado.

Entrelazando 16 pares de chips EE y GS, la máquina es capaz de renderizar 1.2 gigapolígonos por segundo, en una resolución de 1920x1080 (en formato HDTV) funcionando a 60 fps, no solo eso, el Gscube también cuenta con dos gigas de memoria total y 512 megas de memoria de vídeo. En resumen, es una pieza de hardware increíblemente potente. De hecho, teniendo en cuenta su capacidad en cuanto a memoria, su ancho de banda y otros factores, tiene potencial para ser hasta 16 veces más veloz que una PS2 estándar.

Las demostraciones del sistema incluían la secuencia inicial en la azotea de la película The Matrix, el resultado fue sorprendente, prácticamente no se distinguía de la original. También se pudo ver una escena de batalla procedente de Antz en la que había en pantalla 150 modelos 3D, cada uno formado por 8000 polígonos. Ambas demos podían ser manipuladas en tiempo real, con cámaras interactivas que podían ser posicionadas en cualquier punto de la escena.

Square también ofreció una demo basada en la película que se está haciendo sobre Final Fantasy. En la demo aparecía Aiko, la protagonista en una nave espacial e igualó la calidad de las imágenes prerrenderizadas de la película.

Esto puede ser un anticipo de lo que podemos esperar de la PS3. Teniéndolo en cuenta, la futura PS3 tendría un elevadísimo coste (Sony aun no ha revelado este pequeño detalle), no obstante pasarán seguramente más de cinco años antes de que esta tecnología caiga en manos de algún aventajado jugador. Respecto al futuro más inmediato, Sony no ha dicho nada acerca de cuanto tiempo tendremos que esperar para ver películas que utilizan el GScube, pero considerando el interés mostrado en esta tecnología por directores como George Lucas no creemos que vaya a ser mucho. ¿Será posible ver el trabajo que es capaz de realizar el GScube en Star Wars: Episode II? Como la propia Sony ha dicho: "nunca se debe subestimar el potencial de PlayStation"

TEKKEN: ¿LA PELÍCULA?

Han empezado a circular rumores de que la productora China's Stearest ha comenzado la producción de una película de acción basada en Tekken. Según diversas noticias el film será dirigido por Corey Yuen, quien ha sido el responsable recientemente de dirigir las secuencias de acción en X-Men. El film nos situará en el año 2050 y su protagonista será Leehom Wang (también le podremos ver en Thunder Cop) como Jin Kazama, Sammo Hung será Jun Kazama, Stephen Fung será Hwoarang y Kristy Yeung (de Stormraiders) será Ling Xiayou.

Namco ha negado cualquier conexión con la película, declarando que no tenía conocimiento alguno de ella ni tan siquiera de que estuviera en desarrollo. Quizá esto se deba a que Namco se ha preocupado por su imagen al conocerse el fallecimiento del actor que iba a interpretar a Paul Might por una sobredosis. Esperaremos tener más información, ya sea confirmando o negando la existencia de la película.

Jin Kazama y el resto de personajes de Tekken pueden ser llevados al celuloide, al menos en Asia.

FUTURAMA SE PONE A PUNTO PARA PS2

En la convención del cómic de este año en San Diego, el creador de los Simpsons, Matt Groening anunció que un videojuego basado en su serie de dibujos animados más reciente Futurama, se está proyectando para la PS2. Para aquellos que estén familiarizados con la serie, esta nos cuenta las aventuras de un grupo de repartidores intergalácticos, liderados por un repartidor de pizzas de nuestro siglo llamado Fry, una chica con apariencia de cíclope que desempeña el papel de mujer fatal llamada Leela y un robot chiflado y bastante imperfecto llamado Bender.

Mas allá de lo que es anunciar el proyecto, Groening tiene poco que contar, todavía tiene que confirmarse un distribuidor, aunque parece ser que Fox Interactive está en ello, ya que actualmente tiene los derechos de los juegos basados en los Simpsons y en los de todas las demás licencias de la Fox. Esperamos ir conociendo más de esta historia conforme se va desarrollando.

Bender el robot con peor temperamento que hemos visto llegará a la PS2 en un futuro no tan lejano como el de su serie.

notas

AQUI OS PRESENTAMOS OTRAS NOTAS DE INTERES, INCLUYENDO LA ULTIMISIMA INFORMACIÓN SOBRE TODO LO QUE CONCIERNE A PLAY STATION.

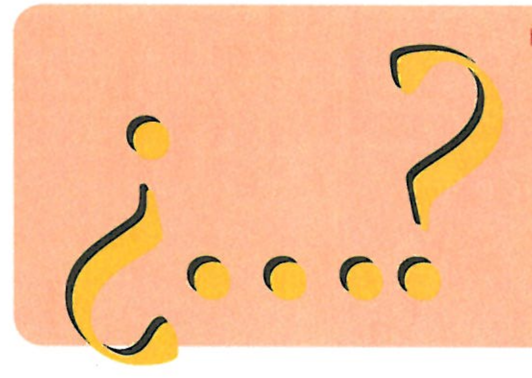
► Se rumorea que Blizzard Entertainment esta considerando seriamente, adaptar a las consolas uno de sus últimos lanzamientos, que no es otro que el JDR Diablo II, estos rumores apuntan también a que PlayStation2 estará en esta lista de consolas. Sin embargo, según las noticias oficiales de la compañía, nada esta confirmado por el momento.Aún así, si comienza a adaptarse el juego, este se vera sometido a numerosos cambios. Os daremos mas información en breve.

► Square ha desvelado nuevos detalles acerca de su servicio multijugador conocido como PlayOnline, el cual estará preparado para lanzarse junto al servicio de Internet de Sony para PlayStation2 el próximo año. Observando lo publicado en Kihon Kezai Shimbun, un periódico japonés muy respetado, habrá que pagar una cuota mensual que rondara los diez dólares (unas 2000 pelas) para utilizar el servicio. Este incluirá ademas aplicaciones como e-mail, chat y la posibilidad de descargar ficheros de música. Final Fantasy XI, será el primer juego que utilice PlayOnline y probablemente se desarrollara para ser jugado única y exclusivamente en la red.

► Sony ha anunciado un nuevo modelo de tarjeta de memoria para PS1 a distribuir en Japón. La tarjeta recibe el nombre de SCPH-1020Hi y atendiendo a los datos que hemos recibido, será entre un 20 y un 50 por ciento mas rápida salvando y cargando datos. Será puesta a la venta a final de año en Japón, todavía no hay ninguna noticia por parte de Sony respecto al lanzamiento de esta tarjeta en el resto de los mercados. Os mantendremos informados.

► Los rumores sitúan a Hideo Kojima de Konami, el responsable de Metal Gear Solid, involucrado en un juego para una nueva consola, que utilizará un periférico tipo pistola completamente nuevo. Kojima ha sido visto recientemente supervisando el testeo del juego, el cual a su vez, esta siendo mantenido en el mas absoluto secreto y no sabemos ni una palabra respecto a la plataforma para la que esta siendo desarrollada (¿PS1 o PS2?), pero esperaremos saber lo antes posible más sobre este proyecto.





EL PRODUCTOR DE DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE TOMONOBU ITAGAKI ESTUVO RECIENTEMENTE EN E.E.U.U. SUPERVISANDO LA LOCALIZACION DE LAS VOCES EN INGLES PARA SU ULTIMO JUEGO. EN PSM LE ESTUVIMOS PREGUNTANDO ACERCA DE LOS DETALLES DE ESTE TITULO QUE SE HA ADELANTADO TANTO AL LANZAMIENTO DE PS2. TAMBIEN LE PREGUNTAMOS RESPECTO A SUS FUTUROS PROYECTOS, INCLUYENDO LAS ULTIMAS NOVEDADES DE NINJA GAIDEN.



INFORMACIÓN PERSONAL:

NOMBRE: TOMONOBU ITAGAKI
CARGO: PRODUCTOR
PROYECTOS PREVIOS: DEAD OR ALIVE (ARCADE, SATURN, PLAYSTATION) Y DEAD OR ALIVE 2 (ARCADE, DREAMCAST, PLAYSTATION2)
GRUPO SANGUINEO: A (NO SABEMOS PARA QUE LE PREGUNTAMOS ESTO, NO LE VAMOS A CHUPAR LA SANGRE...)
HOBBIES: VER PELICULAS
GRUPO FAVORITO: THE EAGLES
PELÍCULA FAVORITA: ARMAGEDDON

DEOA2: HARDCORE

PSM: ¿Cuánto tiempo ha estado DEOA2 en desarrollo y cuanta gente ha trabajado en el proyecto?

Itagaki: Estuvimos desarrollando el juego durante 9 meses. El equipo Ninja tiene 50 miembros en plantilla, los cuales han dividido su tiempo de trabajo entre esta versión y la versión japonesa de Dead or Alive 2 para Dreamcast.

PSM: ¿Cómo podremos apreciar las diferencias entre el nuevo engine utilizado para DEOA2 en PlayStation2 del utilizado en la versión japonesa?

TI: El principal avance del nuevo engine es el de un rendimiento mucho mayor, ya que nos permite hacer una optimización del juego mucho mejor. Con DEOA2:Hardcore nos hemos preocupado mucho por resolver los problemas de anti-aliasing que habían aparecido en otros títulos de PS2 y hemos alcanzado la cantidad mas alta de polígonos vista hasta ahora en un juego de PS2. Si observáis las caras de los personajes y sus animaciones podréis daros cuenta de la mayor cantidad de polígonos. También hemos incluido un sistema de renderizado que imita la visión que tendríamos utilizando una cámara real, de tal forma que los objetos que vemos en primer plano se verán mucho mejor definidos que los que vemos en el fondo. (nota de la redacción: también nos hemos dado cuenta de que los efectos de luz y muchas texturas han sido mejoradas respecto a la versión japonesa).

PSM: ¿Puede decirnos algo más respecto a su visión del problema de anti-aliasing y al que se ha tenido que enfrentar con él en DOA2: Hardcore?

TI: Si un desarrollador de PS2 optimiza la programación del Emotion Engine, puede conseguir mas Z-sorting y por tanto conseguir un mayor efecto anti-aliasing en los polígonos. Esto es una cuestión a sopesar. Tuve que decidir a qué aplicarle anti-alias y a qué no, ya que mi interés se centraba en la calidad total del juego. Si mis artistas gráficos llegaban y me decían "he conseguido un anti-aliasing perfecto en esto objeto" y esto restaba puntos a la calidad total yo lo rechazaba. Creo que la calidad grafica desde un punto de vista global en DOA2 es lo mas importante.

PSM: ¿Tendrán un papel mas importante los botones analógicos del Dual Shock en esta versión? ¿Cómo trabajaran estos botones?

TI: Es lo mismo que en la versión japonesa. Si apretáis bien fuerte el botón, el personaje golpeará más rápido. Hemos desarrollado esta función para jugadores esporádicos. Los juegos de lucha requieren un control muy preciso así que los jugones deberían usar sólo los controles digitales.

PSM: ¿Habrá cambios significativos en el sistema de lucha?

TI: Un poco, la sensación que se tiene con el juego es que, en general, tiene una mejor respuesta.

PSM: ¿Puede darnos una idea de algunos de los nuevos elementos que han incluido en esta versión?

TI: Hemos decidido incrementar el numero de rasgos "contables" en esta versión ya que es lo mas tangible para los jugadores. Habrá 5 escenarios para luchar en modo tag, algunos con el piso irregular, además de diferentes efectos en los entornos. El modo tag consistirá ahora en 5 niveles con un final. Desde un punto de vista general habrá mas de 20 áreas para luchar, incluyendo subniveles en los niveles principales. También, todos los personajes tendrán nueva indumentaria. Hay otras novedades de las que todavía no puedo hablar.

▲ Efectos de luz completamente nuevos que añaden más dramatismo y una indumentaria de los personajes con una apariencia más realista, son dos de las mejoras del nuevo y optimizado engine 3D que utiliza DOA2: Hardcore.

PSM: Hemos visto una demo del juego en donde los personajes parecen hacer "katas" o secuencias de movimientos de artes marciales. ¿Podría ser esto un modo oculto o es parte de la introducción del juego?

TI: Estas "katas" se llaman "Embu". Realizamos las secuencias utilizando motion-capture con conocidos maestros de artes marciales. Las secuencias se ejecutan durante el modo attract y fueron introducidas como secuencias cinemáticas. Solo los personajes que utilizan artes marciales chinas, como Gen Fu y Lei Fang, aparecen en estas secuencias.

PSM: ¿Qué clase de cambios o nuevas inclusiones está realizando en los entornos existentes?

TI: Estamos añadiendo mas elementos interactivos como objetos rompibles. El jugador tendrá que experimentar para ver las novedades añadidas.

PSM: ¿Por qué decidió localizar las voces de los personajes en inglés en vez de usar subtítulos como en la versión de Dreamcast?

TI: No hicimos la localización en inglés para la versión de Dreamcast debido a la falta de tiempo y tecnología suficiente. También hubo muchos jugones que me sugirieron que no doblara las voces para la versión de Dreamcast. No obstante, me gustaría hacer el juego atractivo para el máximo numero de jugadores posible y ayudarles a entender la trama que hay detrás del juego y los personajes, así que esta es la razón por la que quise incluir una localización en inglés en esta versión.

PSM: A los puristas normalmente no les gustan las localizaciones en los juegos ya que las voces de los actores no abarcan bien todos los matices de los personajes ni del trasfondo de la historia.

TI: Esto es muy importante. En muchos casos las localizaciones están hechas por un first party, como pueden ser Sony o Sega, y por tanto no están controladas por el desarrollador original. En estos casos, ciertos detalles pierden la importancia que deberían tener. En otros casos, las localizaciones están hechas en Japón y el resultado en ocasiones puede sonar extraño para alguien cuyo primer idioma es el ingés. Así que por esto quisimos encontrar a gente que hablara inglés a nivel nativo. Sin embargo los puristas tendrán una opción. Será posible elegir las voces entre la versión en inglés y la versión original japonesa, y habrá subtítulos en inglés, japonés, español, alemán, italiano y francés.

PSM: ¿Cuándo se pondrá a la venta el juego? ¿Hay pensada alguna edición para coleccionistas (con una caja especial) como en Japón?

TI: Estamos planeando poner a la venta el juego el 16 de octubre en EEUU. Personalmente me gustaría hacer algo especial con la caja, pero la decisión final corresponde al departamento de marketing.

PSM: Tengu, el jefe final de las primeras versiones ¿Será jugable en esta versión? En el pasado usted mencionó la posibilidad de que hubiera personajes ocultos ¿Esta todavía en sus planes?

TI :Si, pero solo si el jugador se esfuerza al máximo tendrá la posibilidad de usar esta opción. Habrá algo mas además de poder usar a Tengu, pero por ahora es un secreto.

PSM: ¿Cómo se activarán los secretos del juego? ¿Podremos desbloquearlos al completar el juego con algunos personajes específicos?

TI: Habrá un sistema muy diferente, al que hemos llamado "modo de recopilación". El jugador puede guardar sus logros, pero todavía no puedo deciros exactamente como se desbloquearán los bonus; es un secreto. Bueno, puedo revelaros un secreto ahora: Si rompéis una pared en un determinado nivel, habrá una hamburguesa en el hueco. Esa es la idea ¡Conseguiste una hamburguesa! Habrá cosas ocultas por todas partes que puedas añadir a tu lista total de recolección.

PSM: ¿Será esta la versión final de DOA o hay todavía planeadas otras versiones?

TI: Nunca me había pronunciado sobre este punto, pero sí, esta es la versión final. He incluido todas las características que había proyectado originariamente. Hay una versión Europea (PAL) planeada, pero su contenido será idéntico a la versión Americana de DOA2:Hardcore.

EL FUTURO DE DOA

PSM: ¿Ha tenido tiempo para pensar sobre el futuro de la saga de DOA, existe la posibilidad de un Dead or Alive 3?

TI: Si, actualmente estamos recopilando material e ideas para el siguiente juego y de hecho, ya estamos haciendo motion-capture.

PSM: ¿Ha considerado el Hardware de la PS2 para el proyecto?

TI: Todavía no me he decidido por una plataforma en concreto.

PSM: Echando un vistazo a lo ya hecho, ¿podría haber elementos que no pudo incluir en DOA2 en el próximo juego?

IT: No, todo el juego estará basado en nuevas ideas. Una de las opciones podría ser, incluso, un nombre para el juego completamente diferente.

NINJA GAIDEN

PSM: ¿En que situación de desarrollo se encuentra Ninja Gaiden?

TI: Ahora estamos trabajando en los storyboards que irán unidos a las secuencias cinemáticas. Hay un engine para el juego en desarrollo en un área diferente de nuestra compañía, pero la gente que trabaja en ello solo lo conoce como un "proyecto secreto".

PSM: ¿Será distribuido el juego primero en EEUU?

IT: Será distribuido primero en EEUU y contará con la correspondiente localización. No habrá una versión "hardcore" para Japón. (risas)

PSM: ¿Qué proporción del trabajo que ha realizado para DOA2 será utilizada en Ninja Gaiden?

TI: Una parte muy limitada, solo utilizaremos algunos elementos del módulo central del engine gráfico que hemos utilizado en DOA2 para Ninja Gaiden.

PSM: ¿Puede adelantarnos algún detalle de cómo será el juego? ¿Cómo será la historia o qué personajes se verán envueltos en la trama del juego?



▲ **Según el Señor Itagaki, la calidad visual del juego no diferirá lo más mínimo entre las secuencias de vídeo en tiempo real y el desarrollo del juego. Tampoco habrá ningún tiempo de carga entre medias.**

TI: Aun no. Todavía estamos decidiendo que personajes se verán envueltos y, como he dicho antes, los storyboards son ahora nuestro objetivo. Estamos trabajando con el concepto de "la espada es genial". Queremos que la espada del Ninja sea casi un personaje en sí misma.

PSM: ¿Cuándo podemos esperar los detalles de Ninja Gaiden?

IT: Desvelaremos los detalles de Ninja Gaiden en el próximo E3, todavía estamos pensando si la demostración será jugable o en formato de vídeo.

EQUIPO NINJA

PSM: ¿Cuándo se formó el equipo Ninja?

TI: Se formó hace cinco años, nuestro primer proyecto fue Dead or Alive para la Model 2 de las arcade de Sega.

PSM: ¿Fue usted el líder original del equipo?

IT: Si, más o menos (risas).

PSM: ¿Cómo está dividido el equipo Ninja en sus proyectos? ¿Está trabajando una parte en DOA2 mientras la otra trabaja en Ninja Gaiden?

TI: El equipo Ninja es multitarea, está trabajando en todos nuestros proyectos al mismo tiempo. Mi programador principal tiene varios kits de desarrollo, todos en su mesa (risas).

PSM: Finalmente, ¿si pudiera trabajar con otros desarrolladores de juegos, a quién elegiría?

TI: Elegiría al Señor Lishi de Dream Factory (el desarrollador de The Bouncer). Actualmente hay muchos buenos desarrolladores con los que me gustaría trabajar si tuviera la oportunidad. También me gustaría trabajar con desarrolladores Americanos en diversos proyectos y he estado hablando con algunos de ello. Tenemos muchísimo que aprender unos de otros.


PS2 ESPECIAL LANZAMIETO USA
LA FORMA DE JUGAR TAL Y COMO LA CONOCEMOS CAMBIARA PRONTO. EL 24 DE NOVIEMBRE, Sony PONDRA A LA VENTA LA CONSOLA MAS POTENTE VISTA HASTA LA FECHA, LA PLAYSTATION2. CON AL MENOS UN MILLON DE UNIDADES Y ENTRE 20 Y 30 TITULOS DISPONIBLES, SERA EL LANZAMIENTO MAS GRANDE QUE HA VISTO LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO. ASI QUE PREPARATE PASA LA PAGINA Y VE LO QUE Sony HA PREPARADO PARA TI.
CAMPBELL 2000
TOWNSEND

ESTAS LISTO?

Como nos vamos acercando a la tan anunciada y anticipada llegada de la PS2, hemos decidido tomarnos un poco de tiempo para constatar la relevancia de algunos de los títulos más importantes que ya se han confirmado para el día del lanzamiento. Obviamente, tendremos reviews completas en próximos números, pero hemos querido daros un avance más antes de que pasen a examen. Esperamos que esto os de una mejor idea de lo que podéis esperar en este mes de Noviembre.

Ahora, para aquellos pocos que todavía no hayáis reservado vuestra PlayStation2 no os preocupéis, hemos reunido algunos consejos que podrían ayudaros a conseguir esta ilustre consola en el día de su lanzamiento. No podemos garantizaros que consigáis una, especialmente si consideramos la cantidad masiva de reservas que hay, pero al menos tendréis una posibilidad, que ya es más de lo que muchos otros jugadores van a tener, eso sí, vais a tener que currároslo.

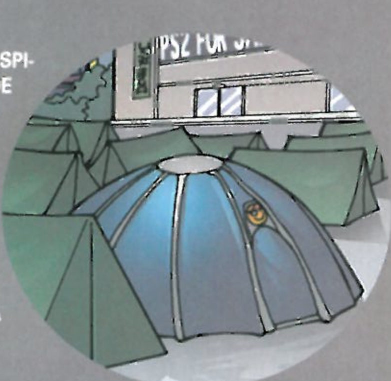
Solo por entretenernos, también echamos una mirada al pasado, concretamente a los lanzamientos de PlayStation y Dreamcast, para que podáis ver las diferencias entre uno y otro y, a su vez, con el lanzamiento de la PS2. Esto os va a permitir haceros una idea de lo realmente grande que es el lanzamiento de PlayStation2. Ciertamente Sony no está dispuesta a hacer de personaje secundario para nadie.

¿Ya estáis nerviosos? Te aseguramos que nosotros sí, así que adelante con el artículo, por cierto, tomad buena nota porque os vamos a examinar el mes que viene.



COMO CONSEGUIR UNA PS2 EL DIA DEL LANZAMIENTO

¿QUE DEBERIA HACER UN ASPIRANTE A PROPIETARIO DE PlayStation2 EN NOVIEMBRE SI NO HIZO LA RESERVA EN SU MOMENTO? NO OS PREOCUPEIS, TODAVÍA HAY ESPERANZA. AQUÍ OS MOSTRAMOS UNOS CONSEJOS PARA AYUDAROS A HACEROS CON UNA MAQUINA EL PRIMER DIA.



- Algunos centros comerciales nunca aceptan reservas. Estos centros estarán repletos de máquinas y las estarán vendiendo desde el primer momento. En pasados lanzamientos, mucha gente no consideró que estas tiendas estarían vendiendo los más modernos equipos el primer día.
- Espera un día a que pase la conmoción en las tiendas que aceptaron reservas, luego mira a ver si alguien que estuviera en la lista no ha recogido su consola. Si vas con el dinero en mano y la persona que hizo la reserva no ha dejado un depósito, debería ser una buena oportunidad para que te vendieran una PS2.
- Intenta mirar en algún pequeño comercio de electrodomésticos o en alguna tienda de importación. Deberían haber recibido un par de consolas al menos de sus distribuidores y a mucha gente probablemente no se le habrá ocurrido la idea de intentarlo en un pequeño comercio.
- Si todo falla y necesitas ansiosamente la nueva consola y tienes dinero para gastar, inténtalo en alguna de las muchas tiendas online existentes. Hay grandes posibilidades de conseguirla a través de este método, pero tened en cuenta que el precio puede ser bastante más elevado, o no, quien sabe.

¿EL MAYOR LANZAMIENTO JAMAS VISTO DE UNA CONSOLA?

No hay duda de que la PS2 venderá unas cantidades enormes el primer día, pero solo con esto no se conseguiría un gran lanzamiento. La lista inicial de juegos es importante y en este caso habrá una buena cantidad de títulos para elegir. De hecho, como demuestra este artículo, la librería de títulos de lanzamiento de PS2 es la más grande que se ha visto nunca, cubriendo casi todos los géneros. Por supuesto la lista puede cambiar de aquí a Noviembre, así que tenedlo en mente. Aquí tenéis un ejemplo de cómo la lista inicial de PS2 supera a los mencionados lanzamientos anteriores.

PlayStation2 EEUU LISTA DE LANZAMIENTO (MUCHOS DE ELLOS TAMBIEN SALDRAN EN EUROPA, AUNQUE NO ESTAN CONFIRMADOS).

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE
DYNASTY WARRIORS 2
ESPN X-GAMES SNOWBOARDING
ETERNAL RING
FIFA 2001 MAJOR LEAGUE SOCCER
GAUNTLET: DARK LEGACY
GUNGRIFFON BLAZE
ITERNATIONAL TRACK & FIELD
JET ION GP
KESSEN
MADDEN NFL 2001
MIDNIGHT CLUB
NFL GAMEBREAKER 2001
NFL GAMEDAY 2001
NHL 2001
NHL FACE OFF 2001
RC REVENGE PRO
RIDGE RACER V
SILENT SCOPE
SILPHEED: THE LOST PLANET
SMUGGLER'S RUN
SSX
STREET FIGHTER EX3
SUMMONER
SUPER BUST-A-MOVE
SWING AWAY GOLF
TEKKEN TAG TOURNAMENT
THEME PARK ROLLER COASTER
TIME SPLITTERS
X SQUAD

DREAMCAST LISTA DE LANZAMIENTOS USA EN SEPTIEMBRE-99

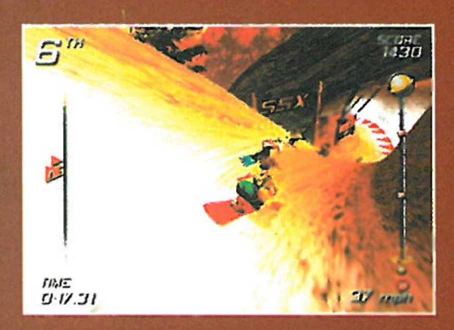
AEROWINGS
AIR DELTA FORCE
BLUE STINGER
CART RACING
HOUSE OF THE DEAD 2
HYDRO THUNDER
MONACO GRAND PRIX
MORTAL KOMBAT 4 GOLD
NFL 2K
NFL BLITZ 2000
PEN PEN TRILCELON
POWER STONE
READY 2 RUMBLE
SONIC ADVENTURE
SOUL CALIBUR
TNN MOTORSPORTS HARDCORE HEAT
TOKYO XTREME RACER
TRICKSTYLE

LOS CINCO MEJORES

TODO EL MUNDO SABE QUE EL LANZAMIENTO DE PS2 VA SER ENORME Y DISPONDREMOS DE UNA ENORME CANTIDAD DE TITULOS DONDE ELEGIR. DE HECHO, ENTRE TANTOS JUEGOS, PARA MUCHOS DE VOSOTROS SERA DIFÍCIL ELEGIR CUALES QUEREIS COMPRAR. AQUÍ ES DONDE ENTRA PSM. OS HEMOS CONFECCIONADO UNA LISTA CON LOS CINCO MEJORES JUEGOS QUE NO OS DEBERÍAIS PERDER. COMPRAR ALGUNO DE ELLOS Y SEREIS UNOS JUGADORES FELICES, OS LO GARANTIZAMOS.

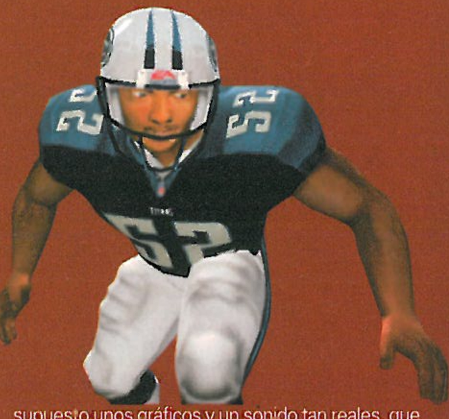
1. SSX

Esto no tiene nada que ver con los juegos de Snowboard que hayas podido probar antes. Realmente es un juego de carreras, además es uno de los mejores en el género. Hay efectos pirotécnicos, trampas perversas, personajes vacilones y los atajos más geniales y mejor diseñados que habéis visto. Es además el que mejor impresión nos ha causado de los juegos de lanzamiento que hemos visto hasta ahora, además para mayor interés, se le han incorporado elementos para asegurar que jugaréis en muchas ocasiones. Gracias al modo Show Off, hay tablas desbloqueables y skins ocultas.



2. MADDEN

Este título, lógicamente tendrá mucha más repercusión en EEUU que aquí. Aún así lo hemos querido mencionar en esta lista de los mejores, dada la enorme calidad que tiene y por ser uno de los juegos que mejor aprovecha las capacidades gráficas de la nueva consola. Este arranca con el sistema de juego básico de la PS1 (y nos parece muy bien) para mostrarnos mejoras en la física, IA más avanzada, sistemas analógicos de juego y por



supuesto unos gráficos y un sonido tan reales, que podréis jurar que habéis jugado de verdad al fútbol americano.

3. DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE

Parte juego de lucha, parte película de acción, esta es una versión mejorada del juego original que se hizo en Japón para la PS2, mezcla un engine de lucha en 3D reales muy sólido con personajes excelentemente diseñados y unos entornos de lucha estupendos que además están divididos en sub-niveles. Por suerte los jugadores de EEUU y Europeos, van a conseguir mejores gráficos, nuevos uniformes, más niveles para luchar en el modo tag y un modo colección que recompensará la exploración de unos niveles altamente interactivos con ítems muy interesantes que encontrar. Además es el primer juego que sale en DVD para la PS2



4. RIDGE RACER V

La joya de la corona del lanzamiento de PS2 en Japón, Ridge Racer V fue el juego que realmente mostró lo que la consola era capaz de hacer. Desde su introducción en tiempo real hasta el sistema de menús animados y unos coches muy, muy vacilones este es un juego que rezuma calidad. La presentación es simplemente alucinante, más de lo mismo con los gráficos. Los diseños de las pistas no son tan variados como lo fueron en R4, pero son muchísimo más detalladas.

5. TEKKEN TAG TOURNAMENT



Aunque no ha resultado ser tan in
se esperaba, Tekken Tag Tournament es todavía uno de los más equilibrados y refinados títulos de lucha que hay. No solo mejora significativamente respecto al arcade, sino que también introduce nuevos mecanismos de juego en la forma de dar los relevos en el modo tag. Además tenéis una lista de personajes de las más interesantes que hemos visto, con algunos viejos conocidos procedentes de todos los Tekken anteriores.



Sí, quiero

tocar la guitarra.

Sin saber solfeo. Y aprender deprisa, con una guitarra propia y un método fácil: vídeos, CD´s... ¡Haré realidad mi sueño!

Sí quiero recibir información, sin compromiso, sobre el curso o cursos que indico:

Nombre y apellidos

Domicilio

Bloque N.º Piso Prta.

Población Cód. Postal

Provincia Fecha de nacimiento / /

Teléfono D. N. I.

Tu información nos permite adecuar nuestras ofertas y servicios a tus intereses. Tienes el Derecho a acceder a ella y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).

CCC fue autorizado por Educación en aplicación del Real Decreto 2641/1980 O.M 29/6/1981 y Orden 6/10/1982 (B.O.P.V.).

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 - 28080 MADRID, ESPAÑA
o llama a CCC al 902 20 21 22
www.centroccc.com

BXZ

REGALO

Estas preciosas gafas UV400 con su funda para las personas que soliciten información antes de 10 días.

CCC, 60 años al frente de la Formación a Distancia.

Decoración y Manualidades
onitor/a de Manualidades.
ıevo Curso de Manualidades:
pecialista en madera.
caparatismo.
ecoración Profesional.

otografía, Ilustración y Redacción
tografía. ·Aerografía. ·Dibujante de Moda.
bujo. ·Dibujante Ilustrador. ·Escritor.

Deporte y Salud
nitor de Aeróbic. Para el Diploma de la Federación.
eparador Físico y Deportivo.
nitor de Gimnasio.
iromasajista.
saje Shiatsu.
cnico Quiropráctico

Cultura
aduado Escolar.
. a la Univ., mayores de 25 años.
eparación para las pruebas a Acceso a Ciclos
rmativos Grado Medio.

Inmobiliaria
stor Inmobiliario.
stor de Fincas.
ección y Gestión de Agencias Inmobiliarias.
rketing Inmobiliario
ito en Valoraciones Inmobiliarias.

Cocina y Hostelería
cina Profesional. Preparación para Título Oficial.
de Comedor. ·Camarero - Barman.

Terapias Parasanitarias
n. de relajación y superación personal.
nitor/a de Yogoterapia.
nosis Clínica. ·Reflexología Podal.
dicina natural. ·Fitoterapia.
nasia terapéutica tercera edad.
encias florales Dr. Bach.

Belleza y Moda
·Peluquería. ·Esteticista.
·Modista. ·Diseño de moda.

Oposiciones
·Agente de Justicia. ·Profesor de Autoescuela.
·Auxiliar de Justicia. ·Oficial de Justicia

Especialidades Sociosanitarias
·Auxiliar de Enfermería.
·Auxiliar de Jardín de Infancia.
·Auxiliar de Ayuda a Domicilio
·Auxiliar de Puericultura.
·Auxiliar de Geriatría.
·Auxiliar de Rehabilitación.
·Técnico en Animación Geriátrica.
·Dietética y Nutrición.

Cuidado de los Animales
·Auxiliar de Clínica Veterinaria.
·Peluquería y Estética Canina.
·Aux. Clínico Ecuestre. ·Adiestramiento Canino.
·Psicología Canina y Felina.

Informática y Empresas
·Asesor Fiscal.
·Asesoría Laboral.
·Técnico en Recursos Humanos.
·Contabilidad y Análisis de Balances (con apl. inf).
·Administración de Empresas.
·Dirección Financiera.
·Auxiliar Administrativo. Preparación Título Oficial.
·Secretariado Informático.
·Secretariado de Idiomas.
·Dominio y Práctica del PC *(Windows 95 ó 98)*.

Otras profesiones
·Bibliotecario y Documentalista.
·Investigación Privada.
·Capacitación de Transportistas.
·Protección Civil.

Idiomas
·Inglés · Francés · Alemán · Ruso.

Calidad, Riesgos Lab. y Medio Ambiente
·Técnico en Calidad.
·Título Oficial de Técnico Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales (Prevecón).
·Técnico en Medio Ambiente.

Marketing y Ventas
·Técnicas de Venta.
·Marketing y Dirección Comercial.
·Gestión Grandes Superficies.
·Telemárketing: Cómo seducir y vender.
·Expresión Oral y Escrita: Cómo escribir y hablar bien para convencer.
·Psicología y Marketing para Comerciales.

Electricidad, Fontanería y Mecánica
·Carné de instalador Electricista.
Preparación para el Título Oficial.
·Fontanería.
·Mecánica. Preparación para el Título Oficial.
·Técnico de Mantenimiento.

Electrónica
·Electrotecnia y Electrónica. Para el Título Oficial.
·Radiocomunicaciones.
·Técnico en TV.

Música
·Guitarra. ·Teclado. ·Solfeo. ·Acordeón.

Programas en Soporte CD Rom
Mantenimiento Industrial.
·Electrónica, Hidráulica, Neumática, Electricidad, Autómatas, Electrónica de Potencia, Automatismos Eléctricos.
Técnico en Gestión Contable y Tesorería.
·Contabilidad I y II. ·IVA - IRPF

Azafatas
·Azafata de Congresos y Relaciones Públicas

Esta guitarra GRATIS con el Curso.







www.centroccc.com



Cuenta atrás a la PS2

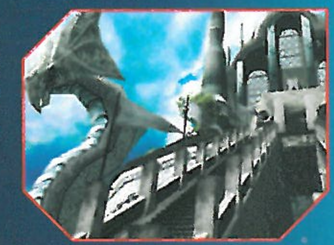
SUMMONER

EL TITULO ESTRELLA DE VOLITION YA ESTA PREPARADO

Summnoner, uno de los títulos de lanzamiento de PlayStation2 que más se ha anticipado, va camino de convertirse en una versión final. Básicamente, todo lo que tienen que hacer en Volition es trasladar el juego del kit de desarrollo a un DVD de tal forma que se pueda jugar en una PS2 estándar. Aun así, todavía estamos a un mes y medio del lanzamiento del juego, así que de momento os dejamos disfrutar de unas cuantas capturas, para que no digáis que nunca hacemos nada bueno por vosotros. (Que conste que intentamos hacer algo bueno por lo menos una vez al año.)



▲Aquí tenéis una de las extrañas criaturas con las que tendréis que luchar según os vais abriendo camino a través del oscuro y tenebroso mundo de Summoner. En este juego, los artistas gráficos realmente se han exprimido el coco.



▶ Fijaros en las construcciones que vais a ver en este juego. Siempre habrá algo nuevo y único en este juego que os deje impresionados.

Distribuidor: THQ
Desarrollador: Volition
Fecha de lanzamiento: Poco después del lanzamiento de PS2.
Genero: Acción/ RPG
Nº de jugadores: 1
Nº de discos: 1



▶ No estamos completamente seguros de lo que es este bicho, pero parece un esqueleto metido en algún tipo de armadura de batalla. Ahora, ¿Qué es esa llamarada púrpura... quizás un hechizo de alguna clase?

▶ Después de que su pueblo haya sido masacrado, Joseph se exilia en la ciudad de Masad.



▶ Pues no. Aunque lo parezca no es un banderillero de la cuadrilla de Jesulín citando al morlaco. Es una invocación (bueno, eso creemos)

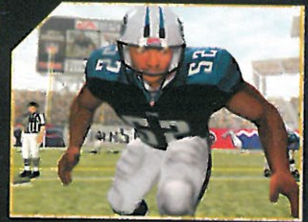
MADDEN NFL 2001

Distribuidor: Electronic Arts
Desarrollador: EA Sports
Fecha de lanzamiento: Poco después del lanzamiento de PS2.
Genero: simulador deportivo
N° de jugadores: 1-8
N° de discos: 1

¿EL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL AMERICANO?

Desde que hicimos nuestra primera preview de Madden en exclusiva mundial, el juego ha avanzado rápidamente por el campo y se acerca a la línea de touchdown. Queda menos de un mes para el lanzamiento del juego en USA, EA está haciendo horas extras para ofrecer un juego lo más completo posible. La última versión que vimos de Madden tenía un aspecto mucho mejor con todas las características y modos de juego ya finalizados. Todavía quedan por subsanar algunos pequeños fallos a nivel gráfico y de jugabilidad, pero los desarrolladores han prometido que serán inexistentes en el producto final. Ahora para todos los fans del futbol americano, tenemos unas capturas sacadas directamente del campo. Disfrutadlas, pero no babeeis demasiado.

▲ Estamos realmente impresionados con la cantidad de detalles que tienen los personajes, fijaros en los logotipos de las camisetas y cómo reflejan la luz los cascos, incluso podemos apreciar pelo en los brazos de los jugadores.



▲Aún contando con personajes tan detallados, la PS2 todavia tiene potencia suficiente para generar unos estadios impresionantes, al menos dos árbitros, entrenadores y el banquillo. Ah! Todos los jugadores del banquillo son poligonales.

◄ ¿Ves como lo celebra el jugador? Así estarás después de llevarte el juego a casa y empezar a jugarlo. Serás la envidia de tus amigos.



▲ Los fans de este titulo, estaréis contentos de saber que aunque la calidad gráfica se ha mejorado enormemente, la jugabilidad os seguirá siendo familiar. Hay nuevos modos y comandos, pero los controles generales siguen siendo los mismos.

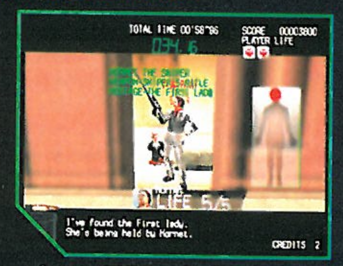
SILENT SCOPE

EL JUEGO DE FRANCOTIRADORES DE KONAMI SERA ALUCINANTE AUNQUE NO TENGAMOS EL PERIFERICO DEL RIFLE.

El arcade de francotiradores de Konami añade un genero más al software que estará disponible para el lanzamiento de la PS2. Algunos fans de Die Hard podrán estar un poco disgustados con Silent Scope ya que se juega sin el rifle de francotirador, que disminuye la sensación de realismo al disparar a los malos. No obstante, consideramos que la configuración de botones con el pack de la PS2 facilita la jugabilidad. En lugar de tener que cambiar constantemente la vista de la mira a la pantalla para localizar a los enemigos, ahora siempre tendremos a la vista la pantalla principal (y por lo tanto todos los enemigos) al mismo tiempo que estamos utilizando el pequeño icono que sustituye a la mira.
Además de este cambio drastico, la versión para consola debería por lo menos superar al arcade en los modos de juego. Konami incluirá el modo arcade, además de un modo de práctica y otro llamado original. El modo original todavía esta incompleto, pero a juzgar por lo que hemos visto, parece un modo de práctica mejorado. Aunque Slent Scope carece de un buen periférico y el modo arcade requiere poco tiempo para acabarlo será un juego muy atractivo.



▲ Cuando te infiltres en una base enemiga por la noche, tendrás que utilizar un visor de infrarrojos. No obstante, asegúrate de acabar rápidamente con tus enemigos ya que te pueden lanzar bengalas que te nublaran la visión temporalmente.



▲ El punto débil de todos los jefes parece ser la cabeza. Aunque los puedas matar de un solo tiro en la cabeza, suele ser bastante difícil conseguirlo.

Distribuidor: Konami
Desarrollador: Konami
Fecha de lanzamiento: Poco después del lanzamiento de PS2.
Genero: Shooter
N° de jugadores: 1
N° de discos: 1

▼ Aunque la autopista es el tercer nivel, es un poco mas fácil que el estadio ya que los enemigos suelen estar bastante juntos.



Este es unos de los campos de tiro de prácticas al aire libre. El modo de práctica es una buena forma de aprender a usar el cursor.



▲ ¿Demasiado cerca? No trates de utilizar la mira para matar al enemigo; es una perdida de tiempo.

TEKKEN TAG TOURNAMENT2

SE HAN AÑADIDO MEJORAS A LA VERSION QUE NOS LLEGARA DE TEKKEN .

Aunque os podamos contar muy poco sobre Tekken que no sepáis ya, hemos descubierto que Namco ha añadido algunas mejoras interesantes a la versión PAL. Primero, habrá una versión de uno contra uno, lo que significa que podéis jugar sin el modo tag. También, para aquellos jugadores que preferís un determinado escenario o un tema de audio en concreto, Namco permitirá que los jugadores seleccionen su escenario favorito en el modo uno contra uno. En el modo de práctica, el sistema de definición de teclas para combos estará disponible de nuevo, esta característica es muy útil para determinar el momento adecuado de ejecutar un combo en concreto. Por último, se supone que Namco resolverá algunos de los problemas que se apreciaron en la versión japonesa en el apartado gráfico, como la neblina y otros fallos técnicos menores. Si se elimina la neblina, los bordes de los personajes en los que podemos apreciar el molesto "diente de sierra" deberían aparecer completamente lisos. No obstante, Tekken palidece en comparación con los gráficos de Dead or Alive 2.

Distribuidor: Sony CE
Desarrollador: Namco
Fecha de lanzamiento: Con el lanzamiento de PS2
Genero: Lucha
Nº de jugadores: 1-2
Nº de discos: 1



▲ **La patada doble de Baek es un movimiento mortal, trata de utilizarla para rematar un combo aéreo.**

▼ **Las llaves especiales de King son alucinantes. Esta en concreto es muy espectacular de ver. Cuando tengas un rival en el suelo, pulsa los dos botones de patada, los dos de puño y de nuevo los dos de patada, ya verás el efecto...**



▲ **La patada dando un mortal hacia atrás no es el movimiento más practico, pero queda muy bien.**



▲ **El Frankensteiner es mortal pero difícil de realizar, utilízalo justo en el segundo en que tu rival permanece de pie.**

◀ **Kazuya el demonio desintegrando a su rival, un buen movimiento para cuando el nivel de energía está bajo.**

RIDGE RACER V

Por desgracia, esta es la última preview de Ridge Racer V que vamos a hacer. El juego está a punto de llegar a la fase final de su localización en inglés y estará en las tiendas a tiempo para el lanzamiento de PS2. No hace falta comentar, que este título, probablemente va a ser uno de los más populares entre los que van a estar disponibles el día del lanzamiento.

Para ser honestos, la versión PAL de RRV no diferirá mucho de la Japonesa. Cambios obvios, como el lenguaje los tendremos seguro, pero no parece que Namco esté en la actualidad añadiendo ningún modo de juego u opción extra. Sin embargo, van a resolver algunos de los problemas menores a nivel gráfico, presentes en la versión original Japonesa. El "diente de sierra" y la neblina, defectos que la prensa especializada de videojuegos hemos llegado a odiar, deberían ser solo malos recuerdos en la versión final del juego y esto ya es algo importante que celebrar.

Los seguidores de Ridge Racer, tendréis una review completa en próximos números. Aseguraros de tener vuestros monos de competición a mano.



◀ **Cuando estas conduciendo por los circuitos a una velocidad que normalmente es superior a los 250 km/h, es habitual que a veces pierdas la percepción de todo lo que te rodea excepto la carrera. Namco ha incluido una gran cantidad de detalles, para hacer que cada circuito sea lo más real posible.**





▲ **Si piensas que tienes lo que hace falta para ganar a la CPU, prueba en el modo Duelo y veremos.**



▲ **Conforme vas mejorando tu nivel de pilotaje, más y más coches empiezan a estar disponibles. Aquí tenéis el Ángelus uno de los últimos coches que se pueden desbloquear. Es una pasada estéticamente hablando, además de rapidísimo.**



▲ **Los jugadores tienen una enorme libertad creativa a la hora de elegir sus equipos, logotipos y diseños. Incluso puedes entrar en el modo de "Pintura" y cambiar algunos colores específicos de tu coche.**



▲ **Las pruebas cronometradas son una buena forma de conocer los circuitos y determinar que trazadas son las más adecuadas para las diferentes curvas. Aunque algunos de estos circuitos pueden resultar complicados, nosotros lo vemos como un añadido que favorece mucho la adictividad.**

Distribuidor: Namco
Desarrollador: Namco
Fecha de lanzamiento: En breve
Genero: Carreras
Nº de jugadores: 1-2
Nº de discos: 1

TIME SPLITTERS



PERFECT DARK PARA PS2?

¿Podrían algunos de los miembros que formaron el equipo desarrollador de Golden Eye hacer un arcade 3D que se convirtiera en una de las joyas de la PS2? Aunque es una meta difícil de alcanzar, Time Splitters nos ofrece ideas que podrían imitar en lo que a calidad se refiere a una joya.

Los aspectos más notables de Time Splitters incluyen un editor de niveles y un modo multijugador. El editor permite a los jugadores diseñar el nivel, añadir efectos gráficos y determinar la situación de los enemigos e ítems. Las posibilidades casi infinitas en lo que a diseño de niveles se refiere, deberían proporcionar a este juego un largo periodo de vida, especialmente en el modo multijugador.

Hay 20 personajes, 36 armas diferentes y 15 niveles a elegir. Para incluir aun más variedad, Free Radical ha incluido 8 modos de juego diferentes, como el death-match, el "ultimo que quede en pie" y knockout. La acción en el modo multijugador tampoco es aburrida, hasta 4 jugadores humanos y 100 oponentes controlados por la consola pueden jugar simultáneamente, con estos componentes la acción está asegurada.

Con unos magníficos gráficos y mucha variedad, este debería ser uno de los juegos a por los que fueras nada más ponerse a la venta.

Distribuidor: Eidos
Desarrollador: Free Radical Design
Fecha de lanzamiento: Poco despues del lanzamiento de PS2
Genero: Arcade 3D
Nº de jugadores: 1-4
Nº de discos: 1



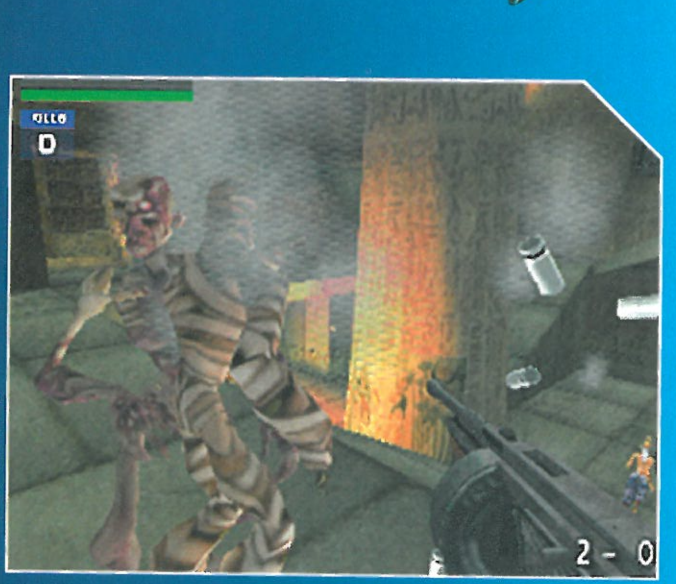
▲ Cuando estés diseñando tu nivel, podrás incluir diversos efectos de luz de calidad.



▲ No te molestes en cazar a los enemigos, quédate quietecito en una esquina y reviéntalos cuando pasen a tu lado.



◄ Ten cuidado en los escenarios abiertos, o si no los enemigos, que estarán bien parapetados en zonas elevadas, darán buena cuenta de ti con sus rifles de francotirador.



► En la cripta, algunos de los oponentes controlados por la consola son momias. Resulta extraño que esta gente, muerta hace miles de años, sea tan hábil con las armas de fuego modernas ¿No creéis?

ARMORED CORE 2

Las más espectaculares batallas de Mechs

Distribuidor: From Software
Desarrollador: From Software
Fecha de lanzamiento: Poco después del lanzamiento de PS2
Genero: Acción
N° de jugadores: 1-2
N° de discos: 1

¡Armored Core 2 echa humo! La acción transcurre continuamente a 60 frames por segundo y no parece que haya ningún problema a la hora de renderizar. También hay que destacar la buena apariencia gráfica, ya que la acción es muy intensa y llena constantemente la pantalla de mechs y cualquier distorsión gráfica afectaría gravemente a la jugabilidad.

Si no estáis familiarizados con los juegos de mechs, su compleja mecánica de juego, además de los controles, podrían disuadiros de lanzaros directamente a por Armored Core 2. En el modo de juego en el que seguimos la trama de AC2 deberemos ir cumpliendo misiones para conseguir detener a las fuerzas enemigas y ganar experiencia y dinero. Ganar dinero nos permitirá mejorar diversas partes del cuerpo de nuestro mech, como el torso, la cabeza, armas, espadas etc. El dinero es también esencial para progresar en el juego. Si sois heridos gravemente a menudo o moris, perderéis dinero en las reparaciones, lo cual os impedirá añadir las mejoras necesarias. Así que el jugador no se podrá liar a tiros a lo loco para atravesar un nivel, habrá que investigar los modelos de mechs enemigos para averiguar sus puntos fuertes y debilidades.

Como suplemento a las misiones, From Software ha incorporado el modo arena (un modo de lucha de uno contra uno como sucedía en Virtual On). En el modo arena tendrás que luchar contra otros 50 mechs que se irán haciendo progresivamente más difíciles según vais subiendo en el ranking. El modo arena es un suplemento, no un juego separado, esto es debido a que para conseguir el primer puesto deberás ir completando las misiones para conseguir dinero y mejorar tu mech. Si intentas jugar solo el modo arena, probablemente no pases del quinto enemigo. Aunque no estamos seguros de lo que recibiréis por conseguir el primer puesto, ganaréis dinero y conseguiréis una muy útil experiencia por cada mech destruido. Armored Core, cuenta con un buen control, más fácil que el Virtual On de Dreamcast. Incluso los jugadores nuevos en el género, encontrarán fácil el manejo, ya que los controles no son tan rígidos y no dan esa sensación de torpeza como en otros juegos de mechs. Para los jugadores que aún tengan problemas, habrá un modo de práctica muy útil. Rotar tu mech parece que es el único problema en este momento, ya que cuando te disparan por la espalda darte la vuelta para encontrar a tu enemigo lleva demasiado tiempo. Sin embargo, para el momento en que From Software lance la versión PAL, habrán incluido una opción de vistazo atrás automático o de giro rápido.

▲ Este mech parece preparado para liarse a tiros. ¡empieza la pelea!

▼ Aprende rápidamente los puntos fuertes y las debilidades de tus enemigos. Por ejemplo, en este nivel, los enemigos no pueden saltar. Así que trata de permanecer en el aire el mayor tiempo posible.



▲ Esta es la espada de tu mech, es bastante poderosa y provocará serios daños a tus enemigos en cortas distancias.



Acompañando al desarrollo del juego, nos encontramos con secuencias prerenderizadas de gran calidad. ¡Disfrútalas! Son muy buenas.

VARIEDAD DE MISIONES

HAY MUCHOS TIPOS DE MISIONES QUE COMPLETAR EN ARMORED CORE 2. TENDRÁS QUE ACABAR CON DETERMINADOS ENEMIGOS, DEFENDER TUS BASES, INVADIR FORTIFICACIONES ENEMIGAS Y MUCHO MÁS. LAS DIVERSAS MISIONES HARÁN QUE EL DESARROLLO DEL JUEGO SEA INTERESANTE Y DIVERTIDO.



▲ En esta misión, tienes que defender tu base del ataque de cazas espía. Que no te preocupen mucho sus balas, concéntrate más en evitar sus misiles.



▲ Aquí estas atacando una fortificación enemiga. Asegúrate de que tienes montones de munición, porque hay toneladas de estos pequeños mechs-araña.



▲ Este nivel es duro. Para completar la misión necesitas destruir un vehículo acorazado, pero éste intenta escapar continuamente y resulta difícil destruirlo.

Luchando en el campo de batalla

A PESAR DE QUE TODAVÍA NO HEMOS DESCUBIERTO LO QUE SE CONSIGUE AL GANAR EN EL MODO ARENA, CONSIGUES DINERO POR CADA COMBATE QUE GANAS. CON AL MENOS 50 COMBATES, ESTE MODO ES UN JUEGO POR SÍ SÓLO.

▲ Hay más de 50 mechs en el modo arena. No puedes luchar contra cualquiera desde el primer momento. Tienes que ir mejorando lentamente tu mech conforme avanzas. De otra forma te encontrarás volando en pedazos en el momento en el que llegues al quinto oponente.



▲ Hay una estrategia para luchar contra mechs similares al tuyo, una buena idea es utilizar un escenario que cuente con elementos como cajas que puedas utilizar para resguardarte. Mientras luchas contra mechs que no pueden saltar, intenta elegir niveles con edificios altos desde los que puedas disparar.



▲ Este es el mech número uno en el modo arena. Es rápido, duro y va armado hasta los dientes (¿tienen los mechs dientes?). Asegúrate de que tu mech tenga el mejor equipamiento antes de enfrentarte a él si no quieres ser chatarra en poco tiempo.

SSX

Distribuidor: Electronic Arts
Desarrollador: EA Sports
Fecha de lanzamiento: Poco después del lanzamiento de PS2.
Genero: Carreras de Snowboard
Nº de jugadores: 1-2
Nº de discos: 1

PRIMERAS IMPRESIONES DEL ALUCINANTE JUEGO DE SNOWBOARD DE EA



El modo de exhibición nos permitirá conseguir medallas (bronce, plata y oro) dependiendo de los puntos que acumulemos durante una bajada. Los copos de nieve de diferentes colores nos darán puntos en mayor o menor cantidad dependiendo del color.

Una de las primeras cosas que nos ha impresionado de esta beta de SSX a la que hemos estado jugando, ha sido el impresionante nivel de detalle que se ha empleado en el diseño de las pistas. La versión final del juego podrá presumir de tener siete carreras principales y en muchas de ellas habrá que emplear más de siete minutos para completar el recorrido.

Todas las curvas, saltos y caminos tienen un propósito. Además todas las pistas estarán plagadas de atajos, desde simples curvas, hasta rutas completamente alternativas. No solo eso, también las pistas estarán ambientadas en entornos de lo más variado. Mercury City Meltdown, por ejemplo, está situado en una ciudad parecida a Nueva York, mientras que Aloha Ice Jam tiene lugar en un iceberg que ha sido remolcado hasta las costas de Hawai.

Contaremos con ocho personajes para hacer las bajadas, aunque algunos de ellos estarán bloqueados, así como sus correspondientes trajes y tablas. Podréis mejorar, la velocidad, estabilidad y habilidad en acrobacias aéreas de vuestro esquiador con los puntos que iréis recibiendo al ganar carreras en el modo Circuito Mundial. Cada carrera a su vez tendrá, situados estratégicamente, power-ups para la velocidad y acrobacias para poder aumentar aun más el nivel de vuestro esquiador.

Complementado el modo principal de campeonato (World Circuit) se incluirán modos como una sola carrera y exhibición (en este modo las medallas se ganan por los puntos conseguidos en las acrobacias). También se podrán ver repeticiones completas de las bajadas, que podremos salvar para ver en otro momento y un modo de dos jugadores a pantalla partida que funciona a la misma velocidad y con el mismo nivel de detalle que el modo de un jugador.

Tal como está, SSX va pareciendo ya el gran producto que va a ser. Todavia hay algunos pequeños problemas técnicos en lo que se refiere a renderización pero EA está intentando eliminarlos antes del lanzamiento. A menos que pase algo terrible, este podría ser fácilmente uno de los títulos que no te puedes perder. Estad atentos a una review completa para saber como acaba la cosa.



Cada pista cuenta con cantidad de toques sutiles que le dan su propia personalidad, como estos divertidos pingüinos en la pista de Aloha Jam Run.



Conseguirás puntos por ganar carreras que podrás utilizar para mejorar a tu personaje en cuatro campos.



Tienes que saltar desde los fuegos artificiales hasta el inmenso desfiladero. Está claro que éste no va ser un juego de snowboard corriente.

Dificultades y ayudas

CADA PISTA TIENE CANTIDAD DE OBSTÁCULOS, TANTO NATURALES COMO ARTIFICIALES, QUE HABRÁ QUE EVITAR, O USAR EN NUESTRA PROPIA VENTAJA. EN ALGUNAS PISTAS LOS OBSTÁCULOS MECÁNICOS SE ACTIVAN AL PASAR SOBRE PUNTOS DETERMINADOS SITUADOS EN LA NIEVE. USÁNDOLOS EN EL MOMENTO JUSTO, PODRAS LLEGAR A OBTENER BASTANTE VENTAJA SOBRE TUS RIVALES.



Este cañón de nieve en la pista de Aloha Ice Jam podrá propulsarte si caes en él justo a tiempo.



El estrecho puente colgante de Mesa Blanca que se mueve hacia los lados, hace muy difícil el no caernos al desfiladero que cruza.

Pantallas locas

LOS DISEÑOS DE LAS PISTAS DE SSX SON REALMENTE RETORCIDOS, PERO LOS DESARROLLADORES LLEGAN MÁS LEJOS. PODÉIS ESPERAROS VER TAMBIÉN COMO PRESENTAN LAS CARRERAS EN EL IDIOMA LOCAL (COMO PUEDE SER EL FRANCÉS, INGLÉS Y JAPONÉS), MILES DE FANS ANIMANDO Y DETALLES ÚNICOS, COMO LOOPINGS AL MÁS PURO ESTILO PIN-BALL.



Snow Dream es la primera pista disponible en el juego. Es un buen sitio para acostumbrarse a los controles y al ritmo frenético de las carreras.



La pista de Elysium Alps destaca por sus curvas cerradísimas y la zona de loopings que hay cerca de la meta. Mejor tómate antes la Biodramina...



Situada entre los rascacielos de una bulliciosa ciudad, la pista de Mercury City Meltdown te lleva calle abajo, a través de un enorme parque e incluso por autopistas.



▲ Pasar temerariamente por las estrechas calles de la ciudad es algo normalmente reservado a los juegos de carreras de coches, pero SSX incorpora esto al género del Snowboard, puedes incluso pasar por encima de las bocas de riego.



▲ Tanto formaciones naturales, como construcciones hechas por el hombre se pueden utilizar para beneficio propio en un buen número de pistas y no lo decimos por el puente que se ve.

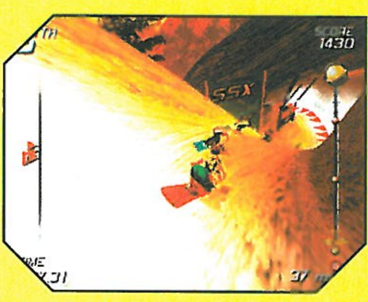


▲ Miles de espectadores llenan las tribunas de los laterales de la pista y no sólo eso, ahora puedes oirles animándote (no sólo un ruido de multitud como era habitual) al tiempo que pasas a toda velocidad.



Atajos por todas partes

CON PISTAS TAN LARGAS, PASARÉIS MUCHO TIEMPO APRENDIENDO LA RUTA BÁSICA. UNA VEZ QUE LA DOMINÉIS Y QUERÁIS DESCANSAR UN POCO EN LA COMPETICIÓN, TENDRÉIS INCONTABLES ATAJOS POR DESCUBRIR. ALGUNOS DE ELLOS SON RUTAS COMPLETAMENTE NUEVAS A TRAVÉS DE GRANDES EXTENSIONES DE LA PISTA.

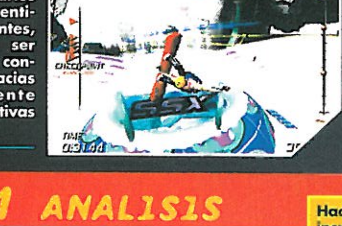


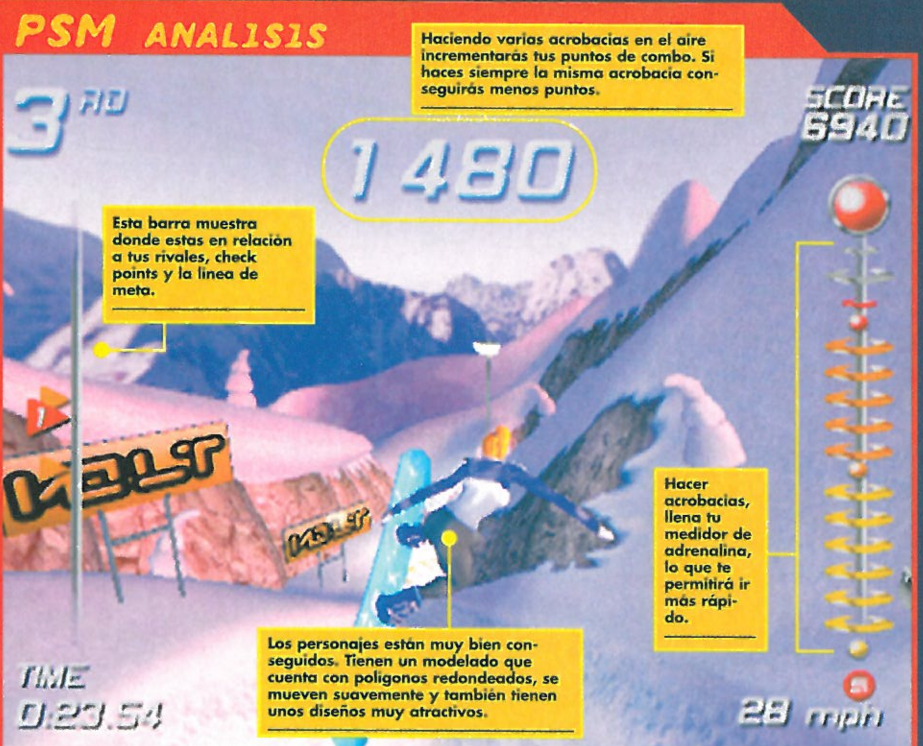
▲ Estos carteles de SSX sirven como orientación para descubrir la localización de algunos atajos



▲ Para encontrar otras rutas, como este túnel abandonado de una mina, tendréis que tener los ojos bien abiertos.

▶ La pista de Tokio Megaplex, está dotada de varios de estos ventiladores gigantes, que pueden ser usados para conseguir acrobacias increíblemente altas si los activas a tiempo.





▲ ¿No son estos gráficos sorprendentes? Esos árboles parecen talmente sacados de una felicitación navideña. Es una pasada.



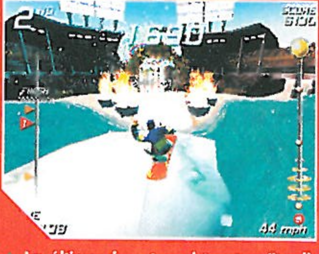
▶ Parece como si te hubieras quedado atascado en un túnel de nieve, pero es simplemente el interior de uno de los loops de Elysium Alps.



▲ Situado en USA, Mesa Blanca está plagada de estrechos cañones y atajos abandonados por el interior de las minas, además de un puente que se balancea constantemente. ¿Quién se iba a imaginar que habría nieve en el desierto?



▲ Parece más un Pin-ball gigante que una montaña. La pista de Tokio Megaplex, cuenta con multitud de obstáculos artificiales que pueden ser activados pasando por determinados puntos.



▲ La última de estas pistas tan "tradicionales", Aloha Ice Jam está situada en un iceberg remolcado hasta la costa de Hawai, en esta pista hay cantidad de desfiladeros por saltar.



▲ Jugable solo en el modo de exhibición, la pista Pipe Dream está llena de cientos de raíles multidireccionales sobre los que deslizarse. En más de una ocasión creerás que te encuentras en una montaña rusa.

X SQUAD

NUEVOS DETALLES SOBRE ESTE JUEGO BASADO EN COMBATES POR EQUIPOS

Ahora ya confirmado como un título de lanzamiento (USA), X Squad ha recorrido un largo camino desde que vimos la primera demo hace dos Tokio Game Shows. Lo que una vez fue poco más que una demostración de tecnología, ha evolucionado hasta convertirse en un innovador juego de acción que combina las tácticas basadas en el combate en grupo y bastante más que un poquito de Metal Gear Solid en cuanto a los elementos para pasar desapercibido.

Comenzamos el juego solos, pero nos iremos encontrando con nuestros otros tres compañeros de equipo a lo largo del juego. En ese momento quedarán bajo nuestro control y podremos darles variedad de órdenes, desde asumir tareas de reconocimiento a proporcionarnos fuego de cobertura. Podremos dirigir a cada miembro del equipo individualmente o dar órdenes a todo el grupo. Pueden recibir daños que afectarán a su capacidad de movimiento, pero afortunadamente tendrán que recibir miles de disparos para morir. Su IA se queda sólo en aceptable (este fallo debería estar subsanado para el lanzamiento).

En cuanto al armamento en X Squad vamos a ver más potencia de fuego de la que está acostumbrada a ver un ejército entero. Empezaremos con armamento básico, como pistolas y ametralladoras, aunque tendremos la oportunidad de, o bien encontrar o bien comprar armas pesadas, como lanzallamas, lanzacohetes o un cañón láser. También nos encontraremos con multitud de ítems para comprar entre una misión y otra, incluyendo unas gafas de sol que nos dan información sobre posibles amenazas y la localización de los enemigos de forma parecida a la que lo hace un radar.

Los niveles beta que hemos estado probando contienen gran cantidad de texturas iguales. Lo mismo sucede con la arquitectura, pero esto irá cambiando a medida que el juego vaya avanzando hacia su versión final. En el apartado de efectos especiales y animación de los personajes el juego presenta un aspecto excelente. También nos encontramos con movimientos realizados a partir de la técnica de motion-capture para cada uno de los personajes, secuencias extra para las muertes de los enemigos y efectos como fuego, chispas, estelas de los disparos y el escudo personal del personaje que hacen un uso realmente bueno de las capacidades de la PS2.

Con esta mezcla de acción total y tácticas de combate en grupo, X Squad debería hacer una importante contribución a la línea de lanzamiento de PS2.



▲ El jefe del primer nivel lleva un lanzallamas y tiene varios sicarios para cubrirle. Puedes ver como tus compañeros de equipo luchan contra él si mueres, pero no puedes acabar el nivel si tu personaje ha muerto.

▶ Hay gran cantidad de objetos interactivos en el entorno, como estos barriles de gasolina con los que podemos herir a los enemigos que estén cerca cuando los reventemos de un tiro.



▶ Una vez los hayas encontrado, tus compañeros de equipo te proporcionarán una cobertura muy necesaria en los tiroteos.

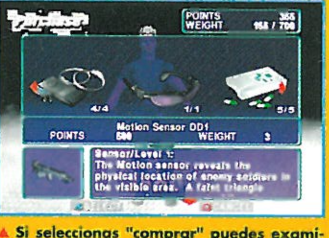
▶ No todos los niveles son pasillos claustrofóbicos, algunos tienen áreas abiertas y una arquitectura interesante.

Equipa a tu pelotón

Después de cada misión, serás recompensado con puntos cuya cantidad dependerá de cómo lo haya hecho tu equipo en diferentes categorías. Luego podrás utilizar los puntos para comprar armas y equipamiento nuevos. Una vez que tienes el nuevo equipamiento, tienes que distribuirlo entre los miembros de tu equipo, teniendo en cuenta que cada misión tiene un límite para el peso que puede llevar cada personaje.



▲ Desde esta pantalla, podrás elegir entre los miembros del equipo y decidir su equipamiento. Al ser seleccionado el personaje, comienza una interesante animación. Ash por ejemplo, saluda como un soldado.



▲ Si seleccionas "comprar" puedes examinar varios ítems y armas y comprarlos si tienes suficientes puntos acumulados.

▲ Aunque no es Solid Snake, Ash da la impresión de estar más que dispuesto para un poco de acción.

Lo mejor pasar desapercibido

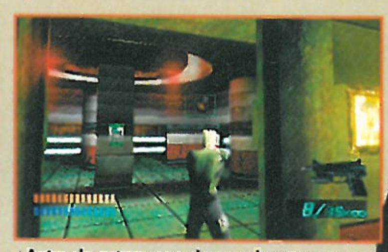
No es realmente como Metal Gear Solid pero X Squad pone cierto énfasis en que mantengas a tu equipo lo más oculto posible.

Para conseguir esto, Ash puede asomar la cabeza por las esquinas para disparar a los enemigos sin ser visto. También necesitaremos eliminar las cámaras de determinados sitios para que el enemigo no sepa donde estamos.

Acercarse sigilosamente a los guardias es posible, pero son capaces de oír tus pisadas y localizarte con su visión periférica.



▲ Pulsando L1 y presionando derecha o izquierda podremos asomarnos por las esquinas. Usando el control analógico derecho, podemos apuntar al enemigo, en este ejemplo vemos una situación ideal de disparo.



▲ Antes de entrar en cada una de estas, presumiblemente salas de confinamiento de rehenes, Ash tiene que ocuparse del centinela del puesto de guardia que hay cercano al techo o correr el riesgo de caer en una emboscada al ser visto por el centinela, que inmediatamente dará la alarma. Tendrás que tener los ojos bien abiertos.

EPHEMERAL FANTASIA

El último JDR de Konami

Distribuidor: Konami
Desarrollador: Konami
Fecha de lanzamiento: No determinada
Genero: JDR
Nº de jugadores: 1
Nº de discos: 1

Como ya apuntamos en anteriores previews, el protagonista del primer juego de rol de Konami para PlayStation2, lleva una guitarra colgada a la espalda. Aunque a simple vista ya es inusual, esperar a ver como influye en el juego que vais a flipar. Aunque no será imprescindible para jugar, podréis conectar un periférico ¿En forma de guitarra? (si, si, es cierto, el periférico en cuestión, es una guitarra de plástico que podréis tocar como si fuera de verdad) a vuestra PS2 y lanzar hechizos tocando determinadas canciones. Konami todavía no ha anunciado ningún plan de lanzamiento para el Guitar Freaks (un juego de PS1) o esta guitarra, así que esperamos que este periférico esté disponible para el lanzamiento de Ephemeral Fantasia, si no lo está, aquellos de vosotros que podáis conseguir el periférico en alguna tienda de importación podréis utilizar este modo de juego único.

Actualmente, el juego tiene un aspecto aún mejor que cuando lo vimos hace dos Tokio Game Shows, y lleva a la venta en Japón desde finales de año. Konami todavía tiene este juego en la lista de los "coming soon" para el resto de los mercados, pero esperamos que este listo para la ¿Próxima primavera?



▲ Los efectos de los hechizos, como este vórtice, son realmente bonitos, pero la verdadera diversión vendrá cuando podamos tocar en nuestra guitarra hechizos mucho mas poderosos.

▲ El terreno en el que lucharás es variado y cada escenario te muestra lo que te rodea cuando entras en batalla. ¿Es nuestra imaginación o parece que han sacado a ese dragón de la Historia Interminable?



▶ Nuestro héroe le planta cara a este enemigo bastante feo. Por suerte tiene una espada y una guitarra con la que plantarle batalla.

SEVEN BLADES

La acción en la época de los Samurais hace su debut en PS2.

Combinando los mejores elementos de las películas de Samurais (la lucha) y algunos componentes de películas de ciencia-ficción, la oferta en el género de acción de Konami para PS2, parece ir encaminada a Seven Blades. Ya sea jugando como Gokurakymaru el espadachín o Yuri el pistolero, llegarás a tener que acabar hasta con veinte enemigos de una sola vez, mientras vas resolviendo numerosos (aunque bastante simples) puzzles diseñados para tener un poco de calma en el transcurso de esta acción tan intensa.

En su búsqueda de una legión de ninjas espaciales malignos (¡vaya rayada de nombrecito que se han buscado!) a la que tendrás que detener (si, has leído bien). Ambos personajes podrán ir mejorando progresivamente su armamento. De hecho, Gokurakymaru tendrá la posibilidad de manejar siete espadas diferentes, tal y como indica el nombre del juego. Ambos personajes también podrán localizar enemigos muy al estilo Syphon Filter, intentando cargárselos sin que te detecten o bien realizar una maniobra evasiva.

En principio el juego nos ha causado buena impresión, con cantidad de enemigos bastante raros (como lobos gigantes azules y los ya mencionados ninjas espaciales). A esto hay que añadirle unos niveles realmente grandes. Konami todavía no ha anunciado una fecha oficial de lanzamiento pero ten por seguro que te informaremos en cuanto la sepamos.



▲ Los ninjas espaciales no son malos, simplemente entienden la vida de otra forma, eso es todo.

Distribuidor: Konami
Desarrollador: Konami
Fecha de lanzamiento: No determinada
Genero: Accion
Nº de jugadores: 1
Nº de discos: 1

▶ ¿Qué podías esperar de una batalla con un Dios del Trueno que no fuera una patada en el culo con efectos de luz?



◀ Esta pelea no es nada comparado con los combates contra veinte enemigos que habrá en la versión final del juego.

DOA2: HARDCORE

Distribuidor: Tecmo
Desarrollador: Tecmo
Fecha de lanzamiento: Con la PS2
Genero: Lucha
Nº de jugadores: 1-4
Nº de discos: 1 DVD ROM

PARECE SER QUE LOS PROPIETARIOS AMERICANOS Y EUROPEOS DE UNA PS2 SE LLEVARAN LA MEJOR VERSIÓN DE DOA2.

Investigar la historia de Dead or Alive 2 resulta muy interesante. El juego comenzó como un título arcade, utilizando como soporte la placa NAOMI de Sega. Poco tiempo después fue adaptado a la Dreamcast. En Japón, Tecmo añadió algunos nuevos niveles, además de nuevos trajes y lanzó el juego para PlayStation2 el pasado mes de Marzo. No obstante, esa versión del juego sufrió algunos problemas gráficos menores, como el ya clásico "diente de sierra" en los bordes de los modelos 3D y el efecto de niebla, aunque en todos los demás aspectos era superior a la versión Arcade original.Con estos problemas en mente, Tecmo esta desarrollando una nueva versión del juego para USA y los territorios PAL en PlayStation2, para la que está empleando un engine del juego completamente reconstruido. Con un buen número de mejoras y extras añadidos, DOA2:Hardcore será definitivamente mejor cuando llegue a nuestras manos. Cuando comparamos nuestra versión con la de Dreamcast, Hardcore fue superior a nivel gráfico, además de incluir al menos tres nuevos entornos de lucha (con elementos añadidos interactivos), cuatro arenas para el modo tag adicionales, dos para los cuatro modos de juego ocultos y un montón de trajes nuevos para los personajes. También Tengu (el jefe final) puede ser desbloqueado para jugar con él. Hay alguna que otra diferencia más entre las dos versiones del juego, pero Tecmo de momento no ha querido pronunciarse sobre ellas. Lo que diferencia la saga DEOA de otros juegos de lucha, es el ángulo de cámara con el se enfocan los golpes normales y los reversals. Muchos de los títulos en este género tienen su propia ración de buenos movimientos defensivos, pero no llegan al nivel que DEOA ha conseguido. El sistema de lucha ha sido diseñado sobre la base de predecir los ataques de tu oponente y utilizarlos en tu propia ventaja. Para conseguir hacer esto lo más fácil posible, el juego incluye un botón especial de "ataque reversal"que, si es utilizado en el momento adecuado, te permitirá parar el ataque fácilmente. Gracias a todo esto DEOA transmite una sensación de juego completamente diferente cuando la comparamos con juegos como Tekken y Streetfighter. Los buenos aficionados a los juegos de lucha apreciarán esta característica y saben de qué hablamos.

En muchos aspectos nos atrevemos a decir que DEOA2:Hardcore es fácilmente uno de los juegos con mejor apariencia general disponibles para la PS2. No sólo eso, en el modo arena puede competir fácilmente con Tekken Tag Tournament en lo referente al aspecto visual y la jugabilidad. Lo único que puede ir un poco en contra de este juego es que su nombre es poco conocido, comparado con los dos citados anteriormente. Estamos completamente seguros de que una vez que la gente pruebe el juego lo primero que harán será contarle a los amigos lo que mola y les recomendarán que lo prueben. En secreto y ahora que no nos oye nadie, a nosotros nos ha gustado más que Tekken Tag, por supuesto sin quitarle ningún mérito a este último

Ha sido un largo camino...

El primer Dead or Alive fue realmente impresionante a nivel grafico y de jugabilidad. A pesar de estar pobremente basado en la saga de Virtua Fighter, la forma de jugar y los personajes daban una sensación completamente diferente. Ahora poco mas de dos años después, nos hemos visto recompensados con una secuela ¡y menuda secuela! La gente de Tecmo no se ha quedado contenta con hacer una versión algo mejor que el juego original, han elevado todo a un nuevo nivel bastante dificil de superar.



▲Con la introducción del concepto de la zonas de peligro los escenarios de DEOA quedaban realmente limitados en lo referente a libertad de acción, y el diseño general del escenario quedaba limitado a un nivel. Era muy fácil fallar los reversal y aún así, la mayoría de las veces no causaban daño alguno. Acabaron siendo utilizados para parar los golpes de los oponentes más que para otra cosa.



▲En DEOA2 casi todos los escenarios tienen varios niveles. De hecho los únicos que no cuentan con varios niveles son los diseñados para el modo tag. Los personajes se mueven de una forma mucho mas realista y reaccionan de diferentes maneras según la zona en la que estén luchando. Los reversal funcionan en general de la misma forma, pero ahora se usan como ataques más que como una forma de defensa.



▲Aunque no puedan ser resueltos todos los problemas de "aliasing", hay que fijarse muchísimo para conseguir encontrar algún efecto de "diente de sierra". Con respecto a esta cuestión, hay una gran similitud con la versión de Dreamcast.



▲Bass le demuestra a Ein que realmente puede volar. La única parte mala es el aterrizaje. Los escenarios en DEOA2 tienen mas variedad que los que hemos visto en otros juegos de lucha. Este por ejemplo parece un ascensor gigante.

Ataques geniales en el modo tag

A pesar de tener la palabra tag en su título, Tekken Tag Tournament realmente no explota la lucha en equipo como lo hace DEOA2 Hardcore. No sólo puedes realizar diferentes ataques de equipo dependiendo de los personajes que estés utilizando, sino que también, cada personaje tiene su propia barra de energía. En Tekken no hay ataques por parejas reales y una vez que uno de tus personajes pierde toda su energia, el combate está perdido.





▲Aquí tenemos uno de los ataques de equipo mas básicos. Bass y Leon se agarran para hacer una carga bestial contra Jann-Lee. Lo que más mola es que cada ataque es diferente en función de los personajes que hayas elegido para tu equipo.



▲ Gracias a la habilidad de la PS2 para manejar efectos de física complejos, DEOA2 nos mostrará algunos efectos en la ropa de los personajes impresionantes. Veremos como la ropa de un determinado personaje ondea y se mueve alrededor del mismo dependiendo de lo que esté haciendo. Las condiciones climáticas también afectaran a la indumentaria.



▲Aquí tenéis una captura de uno de los nuevos escenarios para el modo tag. La verdad es que se parece al ring octogonal donde se hacen los combates de la UFC. Incluso hay un marcador de puntuación al fondo del escenario.



▲Por un momento, Bass desafía a las leyes de la gravedad en el nuevo nivel del desierto. Fijaos cómo el viento levanta la arena del suelo, son estos pequeños detalles los que hacen que el juego brille con luz propia.



▲"!La luz me ha cegado!" Algunos de los escenarios de combate están dotados de zonas de peligro como en el primer juego. Empotra a tu enemigo en alguna de ellas y perderá algo mas que "un poquito" de energía.

CD contra DVD

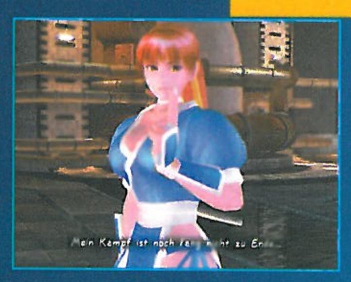
Mucha gente da por sentado que la única ventaja real del DVD es una mayor capacidad de almacenamiento. Este espacio extra permite a los desolladores incluir texturas de mayor calidad, películas más largas y más pistas de audio en sus juegos. Aunque, efectivamente esto son aspectos muy importantes, Tecmo ha revelado que hay otras dos razones más para elegir el DVD, en lugar del CD, estándar que actualmente utilizan la mayoría de los juegos de PS2 y que son: Un tiempo de carga mas rápido y la capacidad de optimizar el flujo de datos mas fácilmente.



▲Mientras que los tiempos de carga en Tekken Tag no son malos, siempre acabas viendo una pantalla estática antes de que empiece el combate. Da la sensación de que estas esperando a que pase algo. Además, aunque la calidad de las texturas es buena no se puede comparar con las de DEOA2:Hardcore.



▲DEOA2 está en DVD y esto ha supuesto que los tiempos de carga, no sólo son más rápidos, sino que además los jugadores pueden ver en el juego secuencias cinemáticas entre los combates. El acceso a los datos se puede realizar mas fácilmente, de tal forma que el juego carga todas las películas y animaciones durante las secuencias e inmediatamente salta el combate una vez que se han acabado.



▲Aunque sea difícil de ver en esta captura, tanto el personaje como el fondo, están hechos con mas polígonos de los que cuenta la versión de Dreamcast. Mmmm... parece que este nuevo fondo no estaba en esa versión.



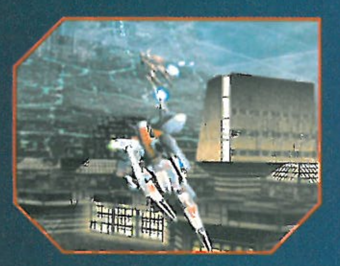
▲"Creo que nos hemos atascado. A lo mejor si sueltas mi brazo y tu dejas de aplastarme la espalda con tu pierna puede que nos soltemos". Como podéis ver en esta captura algunos de los movimientos en el juego son un poco extraños. Parece que Helena ha aprendido Gen-Fu.

Zone Of The Enders

Mechs gigantes y guerra entre planetas

Ambientado aparentemente en el siglo 22, Zone of the Enders (ZOE) comienza con un grupo de mineros que están extrayendo minerales en una de las lunas de Júpiter y como ocurre en Desafío Total estalla una guerra de repente. Esta vez, aunque se trata de una guerra entre los mineros y un grupo de fanáticos religiosos, nuestro héroe Leo Stenbuck, que se ha visto accidentalmente metido en medio de la batalla, tendrá que utilizar un mech para salvar su vida y la de sus seres queridos. Aunque la trama puede parecernos poco original, Kojima-san ha prometido que estará extremadamente bien escrita y que conseguirá sacarnos alguna que otra lágrima.
Konami, como es habitual, no está siendo muy generosa con la información sobre esta aventura de mechs, pero era de esperar. La fecha de lanzamiento del juego todavía esta lejana y la compañía no quiere revelarnos prácticamente ningún secreto todavía. A pesar de esto hemos conseguido colarnos en el cuartel general de Konami y escaparnos sigilosamente con nuevas pantallas del juego. Disfrutadlas.

Distribuidor: Konami
Desarrollador: Konami
Fecha de lanzamiento: Verano del 2001
Genero: Acción aventura
Nº de jugadores: 1
Nº de discos: 1



▲ Además del elevado nivel de detalle que hay en todo lo que puedes ver, prácticamente todos los elementos de los escenarios podrán destruirse de una forma u otra. Imagínate viendo los restos de una ciudad completamente devastada al final de una batalla épica.



▲ Los efectos de luz y explosiones están bastante depurados y son muy numerosos. Este es, fácilmente, uno de los juegos de aspecto más impresionante que hemos visto hasta ahora para PlayStation2.



▶ Aunque se aprecien similitudes obvias con otros juegos basados en mechs, los robots en Z.O.E. tienen unos diseños únicos. No veréis ningunos parecidos a estos en ningún otro juego.



▲ Esta imagen debería daros una idea de las proporciones a las que llegarán las batallas. No sólo tendréis mechs luchando unos contra otros, sino que además tendréis naves gigantes y todo tipo de armas defensivas.

ESPN NFL Primetime

ESPN y Konami se unen para placar a la competencia.

Konami no está ahorrando ningún esfuerzo este año con sus desarrollos para PS2. Gracias a la licencia de ESPN, espera recuperar un amplio sector en el campo de juegos deportivos ya que una gran parte de la cuota de mercado pertenece a EA Sports y 989 Studios. En fútbol americano, NFL Primetime va a ser la primera línea de defensa de Konami.
Con el soporte de la licencia de ESPN, Primetime tendrá una presentación muy televisiva. Dos populares presentadores americanos comentarán las jugadas. Habrá también una especie de teletipo de deportes que irá pasando por la parte baja de la pantalla mostrándonos los resultados de otros partidos.
Cuando veas el editor de juego, los jugadores altamente detallados y cinco modos de juego diferentes, te darás cuenta que Primetime es capaz de competir en la misma liga que Madden y Gameday. Aunque ¿Podrá Primetime anotar un touchdown al final? Habrá que verlo.



Parece que los jugadores están compuestos por menos cantidad de polígonos que en Madden. No obstante los cascos y las camisetas son muy detallados y las texturas están muy pulidas.

Además de los árbitros, podrás ver a los entrenadores dando instrucciones desde las bandas y a los fans animando. Todo esto forma parte de la adictiva experiencia que quiere ofrecernos Konami.



No, no es lo último en bailes. El quarterback ha conseguido lanzar justo antes de sufrir un doloroso placaje.

Distribuidor: Konami
Desarrollador: Konami
Fecha de lanzamiento: Por determinar.
Genero: Futbol americano
N° de jugadores: Sin determinar
N° de discos: 1

WDL Thunder Tanks

¿Quién quiere comerse un pepinazo de varios megatones?

Cogiendo un poco prestado de WWF y un capítulo entero de Mad Max, World Destruction League: Thunder Tanks nos proporciona 11 personajes únicos y sus correspondientes 11 máquinas de destrucción aún más únicas, para luchar unos contra otros en escenarios postapocalípticos solo para conseguir fama, fortuna y la aniquilación total de nuestros rivales. Con una presentación al estilo de los juegos deportivos (lo que significa que habrá comentaristas), el juego presumirá de cambiar por completo la opinión del jugador sobre los juegos de lucha. Además, el tanque que elijamos afectará totalmente a la estrategia que tendremos que adoptar en pantalla.
Los combates tendrán lugar en cuatro lugares del mundo, que a su vez, se subdividirán en 12 escenarios. Como se podría esperar de un juego de PlayStation2, los entornos y los tanques tienen un aspecto magnífico y el movimiento utiliza una considerable cantidad de fps. Sus numerosos efectos especiales, como la aplicación de la técnica de motion blur en tiempo real y cambios climáticos, seguramente aprovecharán al máximo las posibilidades de la consola. Mas impresionante aún, es el hecho de que podremos destruir de una manera muy convincente y en tiempo real, todas las estructuras que veamos (las estructuras se destrozan por completo cuando les disparas e incluso pueden ser partidas por la mitad con fuego de artillería).
Hay también multitud de armas que buscar, varios modos multijugador, como capturar la bandera entre otros. Con soporte para hasta 4 jugadores en una misma partida, este último aspecto parece que va a ser uno de los rasgos más interesantes.



Los escenarios interiores jugarán un papel al menos tan importante como los escenarios en campo abierto. Si la salida está bloqueada, podrás hacer una nueva a cañonazos.



Desde las explosiones hasta las marcas de las orugas, parece que todo en este juego va a ser muy detallado.

Cada tanque tendrá unas características únicas, como un movimiento ultrarrápido o la habilidad para esquivar los disparos enemigos.

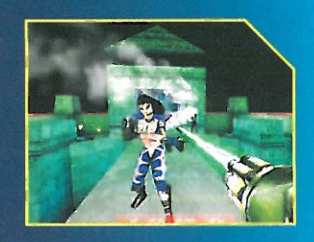




Distribuidor: ¿Virgin?
Desarrollador: 3DO
Fecha de lanzamiento: Por determinar
Genero: Acción
N° de jugadores: 1-4
N° de discos: 1

Unreal Tournament

Distribuidor: Infogrames
Desarrollador: Epic Games
Fecha de lanzamiento: En breve
Genero: Arcade 3D
Nº de jugadores: 1-2
Nº de discos: 1



¿Mejor que la versión de PC?

Mientras que los propietarios de consolas, en el pasado hemos tenido pocas experiencias en lo que respecta a arcades 3D, en el futuro va a ser una historia completamente diferente. PlayStation2 va a introducirnos en un nuevo nivel en el género de los arcades 3D y Unreal Tournament va ser uno de los primeros juegos en marcar el nivel de calidad.

Aunque técnicamente no es una secuela, Unreal Tournament es el segundo juego de la serie Unreal para PC. Sin embargo, UT a diferencia del primer juego, pone todo el peso en la acción en detrimento de una trama elaborada o la resolución de puzzles exigentes. No hay una misión estándar para progresar en el juego como se suele hacer en este género. El estilo de juego de UT es más bien un modo competición, en el tenemos que enfrentarnos a cientos de enemigos cada vez más duros. Conforme vamos subiendo en el ranking, podemos desbloquear otros modos de juego como capturar la bandera o el asalto.

Visualmente, UT es muchas veces impresionante. El diseño de los niveles es tan variado como detallado, además de contar con un diseño arquitectónico muy inteligente y efectos de luz de gran calidad. Los personajes, también son muy detallados y están modelados con una cantidad muy elevada de polígonos. Cuentan con una buena animación y puedes saber que arma están utilizando solo con mirarlos.

La versión para PS2 de UT contará con todas las opciones con las que contaba la versión de PC, exceptuando, que no habrá ningún soporte para juego online en el CD. Epic tiene planeado incorporar un parche tan pronto como la infraestructura para juego en red de Sony esté disponible. Esto debería poder permitir a los propietarios de una PS2 competir con los peceros, así como con los que se han decidido por Dreamcast. A corto plazo, el juego soportará el puerto i.Link de la consola, permitiéndonos jugar unos contra otros, utilizando dos PS2 y dos televisores interconectados. El juego también cuenta con un modo estándar a pantalla partida. Como novedades decir, que el juego incluye nuevos mapas y algunos modos de juego nuevos. ¡Ah! Y también habrá, probablemente, la posibilidad de incorporar un soporte para ratones y teclados USB, lo que seguramente contentará a los jugadores de PC.

Planeado en principio, para estar a la venta el día del lanzamiento USA, el lanzamiento de UT se va a ver retrasado unos meses. Por nosotros no hay problema, ya que Time Splitters (arcade 3D también) sí estará disponible en el lanzamiento USA, en Europa ya veremos. Por otro lado, el tiempo extra debería permitir a Epic presentarnos un producto final mucho más pulido, algo que nos benefecia a nosotros, los jugadores.

▸ Muchos de los niveles tienen entornos peligrosos que tendremos que evitar. En este, hay toneladas de lava en la parte inferior. Cáete y estas muerto.

◂ No sabemos si este pibe se ha dado cuenta del pequeño puntero que tiene en su brazo, pero nosotros sí y esto significa que un misil va directo hacia él. ¡Toma castaña!

◂ Este es un de los niveles Deathmactch más populares dada su baja gravedad. Salta y podrás ir volando al edificio de al lado. No obstante tened cuidado, un salto mal calculado significaría salirse del nivel.

La línea de Unreal

En UT tenéis muchos personajes 3D entre los que elegir, hemos pensado que sería bueno que viérais algunos de ellos, y sí, hay personajes femeninos también.

▼ Los modelos no son tan detallados como los de Tekken Tag, por ejemplo, pero habrá que esperar a la versión final. Por otro lado tened en cuenta que vais a ver más personajes en pantalla al mismo tiempo que en Tekken.





▲ Aquí tenéis una de las féminas que podéis elegir. No se nos ocurre nada más vacilón que una chica impresionante llevando una armadura de combate y armada hasta los dientes. ¡Vaya! Incluso tiene un tatuaje.

Algunos efectos de Unreal

La versión de PC de Unreal Tournament era de gran calidad. Tenía muchos detalles en los que deleitarse, lo divertido era que, sin embargo, estabas siempre tan centrado en tus enemigos, que nunca tenías tiempo de observar el entorno. Por otro lado tampoco podías apreciar nunca los efectos de las armas, ya que siempre andabas intentando esquivar las lluvias de balas que te lanzan.



▲ El cañón de plasma deja un resplandor al impactar. Aún así no te distraigas mucho viéndolo o te dejarán frito.



▲ Las armas tienen diferentes efectos, con lo que te será fácil distinguirlas.



▲ No sabemos que leches pasa aquí, pero es una buena imagen. Sin embargo, nos da la impresión de que a este tipo le están disparando por la chepa.

ESPN Hockey

¿Puede competir Konami con los grandes?

Con la licencia de la ESPN, Konami está preparándose para plantarle cara a los grandes de la simulación deportiva EA Sports y 989 Studios, como ya habíamos dicho antes. La compañía tiene varios títulos que cubrirán un amplio espectro de deportes desde el Snowboard hasta el Fútbol Americano. Ya os hemos dado algunos detalles de esos títulos, pero ha sido hace bastante poco, cuando hemos podido echarle mano a algunas capturas exclusivas de este juego de hockey. Los modelados de los jugadores son fantásticos, así como las pistas de hielo y, como cualquier juego oficial de la liga de hockey, el juego contará con todos los jugadores y equipos de la Asociación de Jugadores de la NHL.



▲ Desde cierta distancia, estos jugadores parecen reales. Imaginaros la apariencia de los juegos de deportes en unos pocos años, cuando los desarrolladores manejen a un nivel mucho mayor el complejo hardware de la PS2.

▶ Aunque los jugadores poligonales no están tan pulidos como los del título de EA, tienen unas caras realmente detalladas. La refracción del hielo también parece muy conseguida.



◀ Tira a puerta pero falla. Konami esta haciendo un verdadero esfuerzo para conseguir una IA muy avanzada en este juego. No te será tan fácil engañar a tus oponentes como en juegos anteriores.

F1 Championship Season 2001

Tan real que necesitarás un seguro a todo riesgo.



▲ Los efectos de humo son muy reales, podemos juraros que hemos olido la goma quemada.

Contando con todo el dramatismo, acción y emoción de la actual temporada de F1, el último juego de carreras de Electronics Arts F1 Championship Season 2001 os meterá de lleno en el apasionante mundo de la Formula 1.

El equipo de producción de EA ha conseguido reunir un equipo impresionante de expertos procedentes de la F1, para añadir un nivel de detalle jamás visto antes en un juego de carreras. ¿Cuanto nivel de detalle? Bien, ¿Cuanto conocimiento técnico sobre la F1 creéis que tiene el equipo Arrows? (donde por cierto, corre alguien un "pelin" conocido por aquí (Joé, el De la Rosa, a ver si os enteráis ya) y no os olvidéis del equipo varias veces campeón del mundo que no es otro que Benetton, cuyos 22 miembros del equipo de boxes han sido grabados con motion-capture utilizando un F1 real para llegar hasta niveles extremos de realismo en las paradas en boxes.

EA ha incluido también un sistema de cámaras diseñado por Keith McKenzie, ganador del premio de la FIA a la mejor realización en la transmisión de una carrera de F1 en 1999, así como introducciones antes de cada carrera hechas por gente del calado de Jim Rosenthal, Jean-Louis Moncet e Ivan Cappelli. A ver si en la versión española se curran esta vez algo más el doblaje.

Pero son los gráficos los que aquí tienen el papel principal. El altísimo nivel de detalle nos permitirá distinguir hasta los asientos de las tribunas, los cascos de los pilotos y la información en tiempo real desde el pit. Además EA nos ha asegurado que el nivel dinámico en los choques es tan preciso que podremos ver las marcas de pintura que deja un monoplaza después de rozar una pared !Increíble!

EA lanzará este juego en breve y nos morimos por probarlo. Os mantendremos informados.



▶ Corriendo en Mónaco, la chicane del Club Naútico, nada más salir del famoso túnel de Downhill.

▲ ¡Esto sí que es real! Un Ferrari trazando por la chicane.



▶ Comprueba el detalle en este primer plano. Desde los detalles de la amortiguación, hasta las sombras que proyecta el monoplaza en la pista, este juego tiene una pinta inmejorable.

Distribuidor: Electronic Arts
Desarrollador: EA Sports
Fecha de lanzamiento: En breve
Genero: Simulador
Nº de jugadores: 1-2
Nº de discos: 1

The Bouncer

Distribuidor: Acclaim
Desarrollador: Square/Dream Factory
Fecha de lanzamiento: En breve
Genero: Acción
Nº de jugadores: 1
Nº de discos: 1

Square por fin desvela más información sobre su proyecto ultra-secreto de acción y aventura.

A pesar del hecho de que fue uno de los primeros juegos que se pudieron ver funcionando para la PlayStation 2, The Bouncer se ha quedado como poco más que una impresionante pieza visual desde hace más de un año. Por suerte, la cámara de seguridad de Square ha empezado a abrirse por fin, aunque solo un poco, para darnos una mejor idea de lo que este Juego de Rol/Acción puede ofrecernos.

Reiterando que esperan poner a la venta The Bouncer a la vez en EEUU y Japón antes de final de año, Square ha revelado que el juego, que saldrá en DVD, contará con subtítulos y voces en Japonés e Inglés. La trama del juego girará en torno a tres chicos (Sion, Volt y Koh) que frecuentan un bar llamado Fate que persiguen al Grupo Mikado, una siniestra organización que, por razones desconocidas, ha secuestrado a una niña llamada Dominique, que recientemente había trabado amistad con el trío. Todo lo que sabemos es que el principal rival de estos chicos será Mugetsu, el líder de las fuerzas especiales de Mikado, que ha secuestrado a Dominique con la ayuda de sus sicarios, y Echidna, un alto cargo del grupo Mikado, cuya arrogancia solo se ve superada por su escandaloso estilo de vestir y de lucir su pelo rosa. Ella era la mujer que pudimos ver en las primeras demos del juego y, aparentemente, tuvo algún tipo de relación en el pasado con Koh. A medida que hemos conocido algo más de la aventura, Square ya ha comenzado a divulgar el sistema de juego que utilizará este título. Se ha llamado al sistema de juego "role-playing action" ya que habrá algunas opciones que te permitirán elegir un determinado personaje del trío protagonista (y quizá Dominique), en puntos clave durante el transcurso del juego. Teniendo en cuenta que Dream Factory, responsable de títulos de lucha como Tobal Nº 1 y Tobal 2, está trabajando en el juego, es una apuesta segura afirmar que el juego será algo más que un simple beat-'em-up. Pero exactamente ¿Cuánto de este sistema real de lucha 3D veremos?. Una cosa es segura: sin saber a ciencia cierta como va a ser el control, los resultados que hemos visto son fantásticos.

Como complemento del equipo de diseñadores de juegos de lucha de Dream Factory , el proyecto está siendo dirigido por Takashi Tokita, el hombre que está detrás de clásicos de Square como Final Finatasy IV y Chrono Trigger sin mencionar Parasite Eve. Con esta plantilla de lujo en el proyecto, podemos asegurarnos una experiencia inolvidable con este juego. Respecto a la forma de juego, os informaremos tan pronto como podamos.

▲ Esta es la escena con la que comienza el juego, las fuerzas especiales de Mikado entran atravesando el techo del Fate para secuestrar a Dominique. Sion y sus colegas tendrán que impedírselo.

▲ Hay gran cantidad de objetos en los escenarios, pero sólo el tiempo nos dirá cuales podremos utilizar en combate. Sabemos que las sillas y las mesas pueden usarse como armas pero, ¿un coche? Mmmm...

El escenario está preparado...

Anteriormente, los únicos escenarios mostrados por Square fueron una estación de tren y el interior del bar Fate. Por suerte, estos no son los únicos sitios donde Sion y sus compañeros lucharan contra las fuerzas de Mikado. Takashi Tokita el director del proyecto, ha previsto una megalópolis futurista en constante crecimiento, repleta de inmensos edificios de oficinas, en donde habrá acción a raudales.



▲ Cuartel general de Mikado Corp, la base de la organización que ha secuestrado a la joven Dominique por razones desconocidas.



▲ Las calles que rodean el centro de la ciudad están desiertas, pero estarán repletas de acción cuando los chicos se enfrenten con las fuerzas especiales de Mikado.



▲ La cámara parece tomar un ángulo que nos permita ver a varios personajes durante la lucha. Si esto significa que podremos elegir controlar uno u otro personaje, todavía es un misterio.



▲ La reyerta inicial en el bar es la misma que se utilizó para mostrar el potencial del hardware de PS2 tiempo atrás, pero actualmente la apariencia es mucho, mucho mejor. ¡Puedes incluso oler la cerveza que se ha desparramado por el suelo!



▲ Sion corre para agarrase a la mano de Volt y subirse al tren en marcha. Habíamos visto esta escena antes, pero ahora está mucho más detallada.



▲ The Bouncer cuenta con voces en Inglés y Japonés y subtítulos, incluidos en el mismo disco.



▲Los detalles de los personajes son estupendos. Puedes apreciar perfectamente cada piercing en la cara de Volt o ver como las cadenas de Sion se mueven individualmente, respondiendo a una física real.



▲Mugetsu arrasa el bar que Sion y sus amigos llaman su casa para secuestrar a Dominique, aunque sus motivos son un misterio. Por otra parte, ¿Quién iba a pensar que un tipo con la piel azul y que lleva una mascara de cuero que le tapa toda la cara, iba a tener motivos importantes?



▲Las fuerzas especiales de Mikado utilizan armaduras, con terminaciones puntiagudas con las que rompen el techo antes de empezar una misión.



▲Se van a utilizar numerosos efectos cinemáticos en tiempo real para las secuencias del juego. Como el efecto de campo de profundidad que recrea el enfoque de una cámara real.

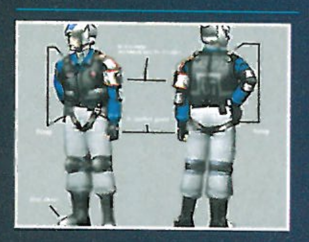


▲Sion salta para llegar al tren. Al más puro estilo de las películas de acción, la escena se pone en cámara lenta y el ángulo cambia para enseñarnos a Sion volando hacia la cámara.



▶Este guardia de Mikado es uno de los muchos enemigos con los que tendrás que luchar en el juego. Hazte a la idea de que el cuartel general de Mikado será un Hormiguero de Guardias.

◀El dorso de la chupa de Volt tiene un dibujo de Cactilio, uno de los GF de FFVIII.



Acción aerotransportada

Habíamos visto a Sion y a sus amigos utilizar un tren, pero ahora nos hemos enterado de que también manejarán un transporte aéreo de las fuerzas especiales de Mikado. Dado lo poco que hemos visto hasta ahora del juego, esto probablemente sea solo la punta del iceberg en lo que a la utilización de vehículos por parte del trío se refiere.



▲El transporte aéreo ha sido diseñado por Tetsuya Nomura y tiene un aspecto bastante militar.

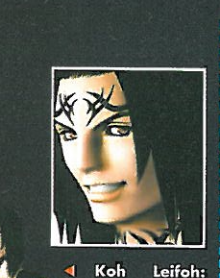


▲En el juego, este vehículo anti-gravedad es de gran utilidad para Sion, Volt y Koh en más de una situación complicada.



La gente de Dog Street

Los amigos y adversarios que te vas a encontrar en The Bouncer han sido creados por Tetsuya Nomura, el artista responsable de los diseños de los personajes en Final Fantasy VIII y Parasite Eve.



◀Koh Leifoh: parece accesible para la mayoria de la gente, pero Koh tiene un lado pesimista que le hace echarse atrás cuando las cosas se ponen muy difíciles.



▲Sion Barzahd: este chico de 19 años quedó destrozado tras la muerte de su novia, un año antes del comienzo del juego, pero ha empezado a sentirse esperanzado otra vez después de conocer a Dominique.



▲Echidna: Directora del grupo Mikado, es muy arrogante y odia perder. Aparentemente tuvo algo que ver con Volt.



▶Dominique Cross: después de que un día paseando entrara en el Fate, Dominique se convirtió rápidamente en la mascota del local, gracias a su actitud siempre optimista.





◀Volt Krueger: El más mayor del Fate, Volt es un luchador poderoso, con una presencia física que intimida, pero en el fondo tiene un corazón de oro.

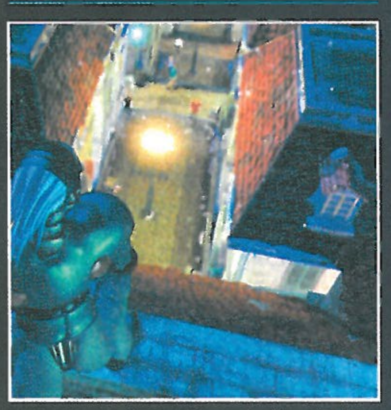


◀Mugetsu: El jefe de las fuerzas especiales de Mikado. Este tipo de apariencia sobrehumana, secuestra a Dominique con ayuda de sus soldados.

▲ Según Square, estas vías son una entrada secreta al cuartel general de Mikado. Parece que el tren está transportando combustible.



▲ Estos guardias de seguridad en la estación de tren no deberían ser un gran problema para nuestros chicos.



▲ Mugetsu vigila Dog Street, donde está el bar Fate, antes de que él y su equipo comiencen la operación para secuestrar a Dominique.



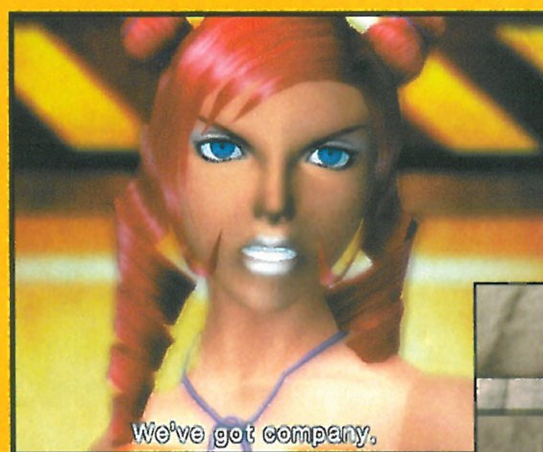
▲ En una de las secuencias prerrenderizadas del juego, Dominique va tranquilamente por Dog Street para encontrarse con sus amigos en el Fate.



◄ Dominique coge la cadena de Sion y parece que la está utilizando para hipnotizarle.

Secuencias en tiempo real utilizando el engine del juego, ¡Fantásticas!

Hasta ahora, lo único que habíamos visto de The Bouncer funcionando en tiempo real, habían sido las numerosas secuencias que utilizan el engine del juego, y que realmente pueden rivalizar con las secuencias prerrenderizadas (que se utilizan en las introducciones de los juegos) en términos de modelado 3D y efectos especiales. Square ha anunciado que el juego contará con voces y subtítulos en Inglés y Japonés.

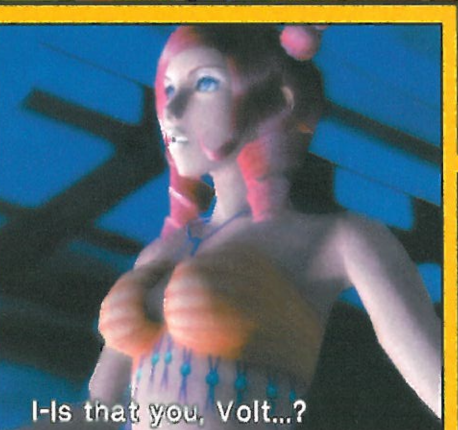


◄ Echidna luce la piel morena y el maquillaje brillante que está tan de moda ahora entre las chicas Japonesas. Su peinado desafía las leyes de la física, pero el engine utilizado para el movimiento en tiempo real de las secuencias lo mantiene firme.

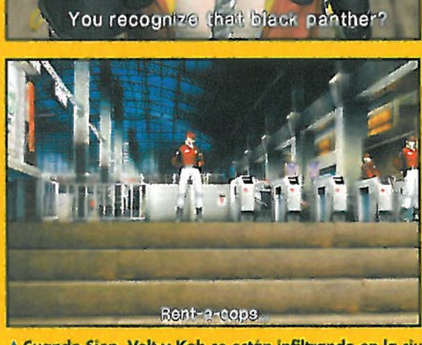


▼ El pelo, los músculos de la cara, la ropa y las cadenas de Sion, todo se mueve como si tuviera vida propia.

You recognize that black panther?



▲ Hemos oído las voces en Japonés e Inglés, que se están terminando de grabar para el juego y suenan mejor que nunca. A ver que hacen con la versión española.



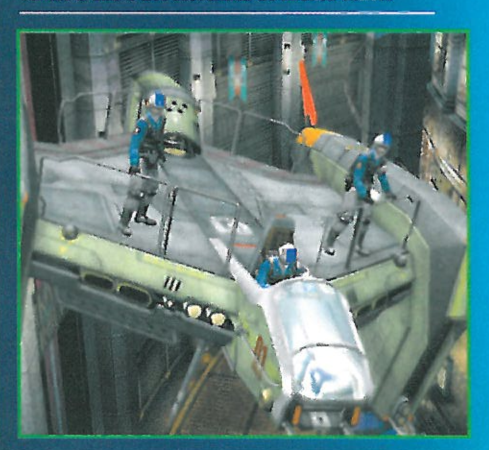
▲ Cuando Sion, Volt y Koh se están infiltrando en la ciudad, veréis a menudo escenas en tiempo real de los personajes buscando el mejor camino para evitar riesgos innecesarios.





► Una patrulla de seguridad aerotransportada vigila el cuartel general de Mikado buscando a Sion y sus colegas.

◄ Aunque todavía no sabemos como, Sion, Volt y Koh se las han arreglado para dejar fuera de combate a los guardias y robarles su transporte, esto debería llevarnos a una o dos secuencias de intensa acción.



Moto GP

Namco se pasa a la simulación con su ultimo juego de carreras para PS2.

Recientemente, Namco mostró la primera versión jugable de su simulador de motos, Moto GP, a la prensa. Después de las exclamaciones de alucinamiento habituales, tuvimos la oportunidad de sentarnos y examinar una versión completada al 50% del simulador dedicado al medio litro.

Utilizando lo que parece el engine de Ridge Racer V, Moto GP entrará mucho más de lleno en la simulación de lo que su hermano de carreras de coches pudo nunca soñar. En RRV puedes pasar derrapando a mas de 200 km/h por una curva difícil sin problemas. Intenta hacer lo mismo en Moto GP y saldrás volando por la pista mientras que tu moto se empotra con alguna protección. El hecho de hacer tanto hincapié en la simulación es el factor que ha determinado que todas las motos, circuitos y pilotos estén basados en pilotos, circuitos y motos reales.

Moto GP contará con 5 modos de juego (Campeonato, Versus, Challenge, Arcade y Pruebas Cronometradas) y 32 motos diferentes. Dado que cada moto tiene unas características propias, el jugador puede experimentar para ver que moto se adapta mejor a su estilo de pilotaje. Por otra parte, de los modos de juego, el Challenge parece el más interesante, ya que te permitirá desbloquear pistas secretas y diversos extras, como galerías de fotos.

El sistema de cámaras para las repeticiones, que se utilizó en Gran Turismo parece haber establecido el estándar de realismo en los ángulos de cámara, pero el que incorpora Moto GP eleva las cosas a un nuevo nivel. No sólo hace que todo se parezca mucho más a la realidad sino que además los zooms y planos que hace la cámara, dan la sensación de que una persona de carne y hueso estuviera manejándola. Es realmente sorprendente ver una repetición.

Aunque todavía no hay fecha de lanzamiento, la gente de Namco nos ha prometido que estará disponible antes de las navidades en USA. Esperemos que no tarde mucho en llegar por aquí.

▲ Cada una de estas motos está hecha con más polígonos que todos los coches de Ridge Racer V y se nota. Se pueden observar perfectamente todos los pequeños detalles, como el trabajo de las suspensiones al frenar de delante.

◄ Este "misil" está tan bien detallado que parece real ¿no creéis?

Distribuidor: Namco
Desarrollador: Namco
Fecha de lanzamiento: Por determinar
Genero: Carreras
Nº de jugadores: 1-2
Nº de discos: 1

De Arcade a simulador

Como hemos dicho antes, Moto GP es mucho más simulador que Ridge Racer V. De hecho aunque seáis buenos en Ridge Racer necesitaréis tomaros algún tiempo para haceros con el manejo bastante más realista, de este juego.



▲▼ En RRV podías entrar a saco en una curva y salvarla derrapando, ahora tendrás que estudiar la trazada y cortar gas para entrar en las curvas.



▼ Al estar elaborados los circuitos a partir de modelos reales, no son tan vistosos como los de RRV. Sin embargo, cuentan con gran cantidad de detalles y su diseño está muy conseguido.

▲ No sólo todos los pilotos están sacados de la vida real, sino que también verás sus caras sobre sus motos, según te vayas aproximando.

▼ El lado izquierdo de la pantalla nos ofrecerá información muy útil, como las vueltas que quedan o las referencias con la cabeza de carrera, además aparece el tiempo suficiente para que puedas leerlo, luego se oculta.







▲ Gracias a la potencia de la PS2 ahora podemos ver en pantalla un buen número de motos al mismo tiempo. Aunque aquí solo veas cuatro, a veces puedes llegar a ver hasta 10 luchando por subir posiciones.



▲ Tumbar al máximo es la única forma que tienes para pasar fuerte por una curva con una moto. Esta es la razón por la que los mandos analógicos son tan importantes en los juegos de carreras de motos.



▲ Moto GP lleva la competición un paso más adelante al ponerte en carrera con otros 20 pilotos. Ridge Racer V sólo alcanza a gestionar 15 rivales y además su IA deja bastante que desear.



▲ Las carreras son a cara de perro en este juego. La IA de los rivales es muy buena y no te dejarán el "hueco" fácilmente. Tendrás que luchar bastante con ellos y meterles mucho la rueda para pasarles.

INCUBADORA



Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.

La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.

INDICE

BLADE

El caza vampiros con más mala leche de Marvel llega a PlayStation.



▲ **El museo repleto de zombis armados con espadas esperando recibir unos buenos balazos.**



Basado en el popular comic de Marvel (aquí el que escribe estas líneas, ha revisado su biblioteca y el primer comic de Blade que tiene es de 1987 y en blanco y negro, amén de un formato completamente diferente al actual) y sirviendo como epílogo a la película que en 1998 protagonizó Wesley Snipes, Blade nos pone en la piel del personaje que da nombre al juego (mitad humano, mitad vampiro) y nuestra misión será librar a la ciudad de los vampiros y sus monstruosos sicarios.

Utilizando el engine de Quake II en su versión para PlayStation, el juego nos ofrecerá entornos y criaturas altamente detallados, además de efectos de luz en tiempo real verdaderamente buenos. Se van a utilizar secuencias que utilizarán el motor del juego para introducirnos en la trama que se desarrolla antes de el argumento del film. El juego contará con 21 escenarios diferentes, desde museos hasta las alcantarillas.

Blade estará armado hasta los dientes con equipos especiales que potenciarán sus cualidades en la lucha contra las criaturas de la noche, como balas de plata por ejemplo. Por supuesto siendo un experto en artes marciales, podrá utilizar toda una gama de puñetazos y patadas varias, sin mencionar su Katana. Se utilizará un sistema de puntería automático, poniendo especial énfasis en aprender y evitar los sistemas de ataque de tus enemigos en detrimento de otros factores como el disparo de precisión. Habrá 34 tipos de enemigos y Activision ha anunciado, que habrá una buena cantidad de puzzles basados en elementos del entorno, para distribuir la acción en dosis correctas.

▲ **Blade puede ser medio vampiro, pero eso no significa que no se le pueda herir.**

▲ **Por supuesto, Blade no sería Blade sin su Katana. Por suerte tendrá que utilizarla (y mucho)**



▲ **Cuando la acción nos lleva a las calles, estos ninjas se encargan de ponerle las cosas difíciles a nuestro caza vampiros.**



◀ **Las alcantarillas normalmente son asquerosas, pero sabes que te has metido en problemas cuando empiezas a ver sangre fluyendo por ellas.**

1 jugador · 1x CD · Distribuidor Proein · Desarrollador THQ · Fecha de salida Finales de año · Tipo Acción

DANGER GIRL

Mujeres fatales en tu PlayStation.

La serie Danger Girl es bien conocida por los amantes del comic, ahora THQ se ha propuesto introducir este sexy grupo de espías en nuestras PlayStation este año.

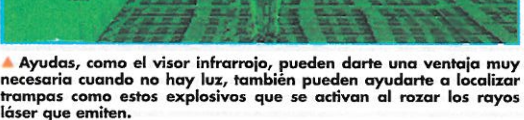
El juego utiliza a tres de las Danger Girls: Abbey Chase, Sydney Savage y un nuevo personaje que será incorporado al comic en breve. Cada una de las chicas tiene un armamento y unas habilidades únicas, así que podrán afrontar con mayor o menor eficacia una misión dependiendo de estos factores. Habrá un total de 12 misiones en las que iremos recorriendo el mundo para detener al villano Major Maxim.

Danger Girl utiliza, lo que parece una versión modificada del engine de Duke Nukem, que diseñó n-Space, así que podéis esperar el mismo tipo de control y sensaciones en general a la hora de la jugabilidad. Una de las inclusiones más interesantes, son las secuencias interactivas que podrán modificar el transcurso del juego. En algunos casos tendremos que introducir ciertas secuencias de botones. Mételas rápida y correctamente y podrás cambiar el resultado en tu beneficio. Hazlo incorrectamente y podrás acabar muerto o gravemente herido. Adaptar el aspecto gráfico y el humor de un comic tiene que ser muy difícil, pero parece que n-Space ha hecho un gran trabajo y, teniendo en cuenta que los creadores del comic están supervisando el desarrollo, estamos seguros de que esta será una versión fiel al original en papel.

▲ Las misiones están muy bien determinadas en este juego. En el primer nivel tienes que volar este escondite de amas para que no caigan en malas manos, las de Major Maxim por ejemplo.



▲ Con esta posturita, estamos seguros que Abbey no va a acertarle a nada. A lo mejor le aciertan a ella...



▲ Ayudas, como el visor infrarrojo, pueden darte una ventaja muy necesaria cuando no hay luz, también pueden ayudarte a localizar trampas como estos explosivos que se activan al rozar los rayos láser que emiten.



▲ Abbey en un movimiento típico del comic. No hay mucha gente que pueda salir volando por el aire, disparar a un enemigo y hacer que quede genial al mismo tiempo.



▲ De forma parecida a como se produce en Shenmue de Sega, estas secuencias interactivas afectarán al camino que sigas durante el juego. Hay múltiples resultados para cada una de ellas.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Nos hemos hecho con lo último de Activision en deportes extremos.

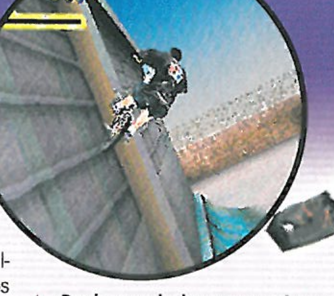
Desde que recibimos la beta de este juego, hemos tenido la oportunidad de testear la versión aún inacabada, del primer juego basado en pruebas de BMX de Activision para PlayStation.

Desarrollado utilizando una versión mejorada del engine de Tony Hawk's Skateboarding, Mat Hoffman's Pro Bmx utiliza la forma de juego básica de su predecesor, eso sí, aumentando las posibilidades con acrobacias que solo pueden hacerse con una BMX y añadiendo un buen número de extras interesantes, como un editor de circuitos y un modo de juego a pantalla partida para dos jugadores. Hasta aquí, el funcionamiento del juego es muy parecido a Tony Hawk, no obstante la sensación de juego es en numerosas ocasiones muy diferente, el scroll es mucho más rápido y podemos realizar acrobacias mucho más elaboradas. Además, hay áreas en cada nivel que pueden desbloquearse realizando una acrobacia en concreto, lo que añade un nuevo desafío al juego.

Para competir podremos elegir entre ocho ciclistas profesionales de renombre como Kevin Robinson, Mike Escamilla, Dennis McCoy, Cory Nastazio, Simon Tabron, Joe Kowalski, Rick Thorne y el campeón absoluto de BMX Matt Hoffman. Cada ciclista cuenta con nueve habilidades, entre las que podemos encontrar velocidad, aceleración y equilibrio como elementos destacados. Al igual que en Tony Hawk's Pro Skater, las animaciones con las que cuentan los ciclistas, están muy elaboradas y mejorando lo visto en THS las bicis están realmente detalladas.

Hemos recibido también nueva información sobre los circuitos del juego. Habrá ocho en total, abarcando competiciones en circuitos prefabricados, en tramos de calle y off-road. A su vez los circuitos incluirán escenarios como una zona de obras, un parque, un campus, el metro de Londres e incluso las instalaciones privadas de Hoffman. También será posible utilizar el editor del juego, para crear nuestras propias pistas.

El aspecto multijugador también parece prometedor, con la posibilidad de que dos jugadores compitan simultáneamente en variedad de modos de juego, como Graffiti, Horse y un Demolition Derby nuevo. Tu y tus amigos, también podréis competir simultáneamente en circuitos que hayáis creado con el editor. Se espera que este título este disponible en breve, así que estad atentos.

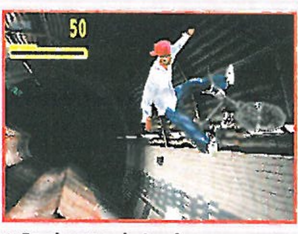


▲ ¿Desde cuando los campus tienen instaladas rampas para hacer half-pipes entre los edificios?

▲ Aquí tenemos a nuestro hombre, haciendo una demostración del estilo que le ha dejado estéril... estoo... Queríamos decir famoso... ¡Nuestras disculpas!



▲ Dado que las BMX tienen estriberas (también llamadas "pitufos") a ambos lados de sus ruedas, puedes buscar multitud de puntos de apoyo para hacer tus piruetas.



▲ En el metro de Londres, nos encontramos con este túnel, en el que una de las metas será nada más y nada menos que hacer acrobacias encima de un tren en marcha ¡ahí queda eso!



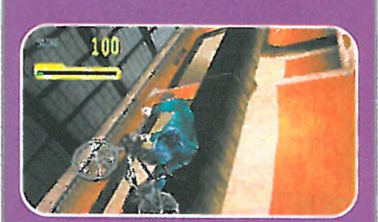
◀ Los personajes del juego están muy bien detallados y se mueven de una forma realista, pero el detalle de las bicicletas es lo que realmente impresiona.



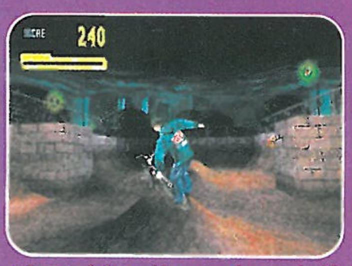
▶ Por si no fuera suficiente con obstáculos realistas, también contaremos con obstáculos que solo se pueden superar en una PSX como este cable eléctrico.

Areas difíciles

Con la creación de zonas extra, se ha aumentado el atractivo del juego, podréis desbloquear áreas enteras independientes del circuito principal, haciendo determinadas acrobacias. Aunque os aseguramos que no os será fácil.



▲ En una zona de las instalaciones de Hoffman, tenemos la posibilidad de pasar de un half-pipe a otro saltando por una tubería cercana al techo.



▲ Conseguir hacer bien esta pirueta, significa abrir una puerta en el almacén que conduce a otro escenario exterior con más obstáculos de tierra.

Haz tus propios niveles

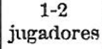
El editor de niveles de Mat Hoffman's Pro BMX es fantástico, vamos a contar con docenas de piezas, múltiples alturas a utilizar en el nivel y diferentes escenarios para crear el circuito de tus sueños. El editor, también parece que va a ser muy intuitivo, en cuanto a su manejo, además de poder crear niveles con una calidad igual a los que ya vienen construidos en el juego.



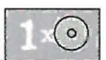
▶ Elige el punto de partida, para luego poner docenas de elementos y crear el circuito de tus sueños, incluso podrás poner objetos encima de otros que hayas creado para conseguir rampas realmente espectaculares.

◀ El espacio en blanco donde trabajaremos en la creación del nivel, es realmente grande y cuenta con una gran altura, el suelo es una cuadrícula que nos facilitará el trabajo.



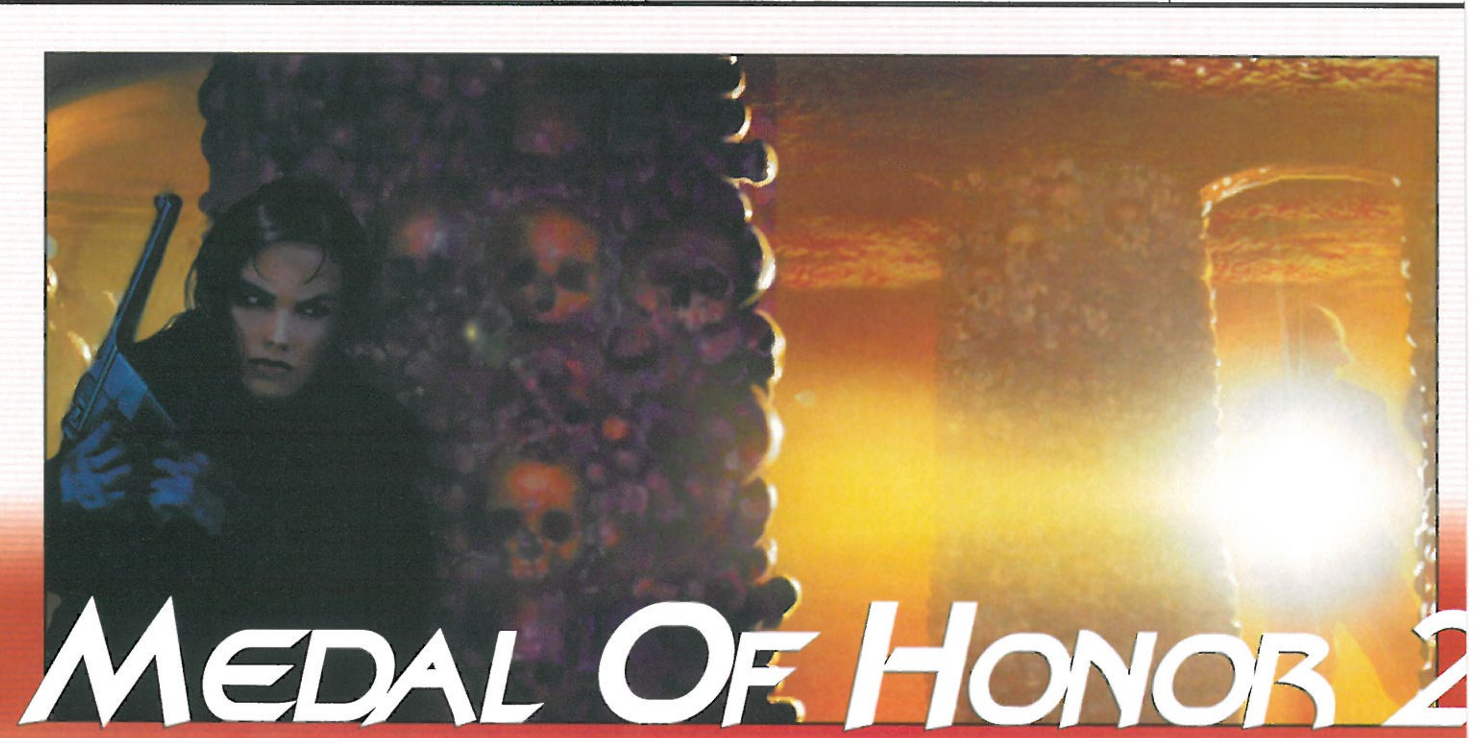


1-2 jugadores



Distribuidor Electronic Arts
Desarrollador Dreamworks

Fecha de salida Noviembre
Tipo Arcade 3D



MEDAL OF HONOR 2

¡Achtung! ¡Nos ataca la resistencia!

Buenos gráficos (para el estándar de PlayStation), unos efectos de sonido que te meten de lleno en la trama, una IA muy avanzada en los enemigos, una combinación muy lograda de misiones de diferentes tipos, puzzles complicados, un modo de juego no lineal y unas pistas de audio excelentes y, cómo no, la mano de Spielberg, hicieron que el primer MOH fuera probablemente el mejor arcade 3D que se ha hecho para PlayStation. Medal Of Honor 2 promete superar a su predecesor en todos estos aspectos.

Una vez más, desempeñas el papel de un agente secreto, aunque esta vez es un miembro femenino de la resistencia, encargada de hacer fracasar los planes de los "malísimos" alemanes. A diferencia del primer juego, la acción se desarrollará en unos entornos mucho más variados, como laberintos, los desiertos de África, las ruinas griegas, castillos, bosques, monasterios, etc. En resumen, cada nivel será completamente diferente.

Acompañando a los magníficos diseños de los niveles, habrá también multitud de puzzles y misiones a realizar. Dreamworks ha conservado la condición de espía de la protagonista, pero esta vez tendremos la aparentemente inofensiva profesión de fotógrafo. La cámara no solo es divertida al permitirnos tomar fotos de los soldados alemanes haciendo "el ganso", sino que también tiene un cometido táctico ya que en ocasiones tendremos que fotografiar documentos de capital importancia para la guerra... ¿Quién dijo que el espionaje no es excitante?. Otras misiones implicarán la destrucción de objetivos clave, como camiones de abastecimiento, tanques y bases enemigas. También podremos utilizar diversos vehículos, por ejemplo en uno de los niveles tenemos que llevar una moto conduciendo a saco, al tiempo que machacamos a nuestros enemigos, en otro nivel nos encontraremos en un tren viéndonoslas con enemigos que esquivan nuestros disparos y que se parapetan detrás de los asientos para dispararnos, todo ello a corta distancia.

En cuanto a los enemigos, estos chicos son inteligentes, incluso más que en la primera parte. Si lanzas una granada a un grupo de soldados, uno de ellos siempre se sacrificará para salvar al resto. También corren, se parapetan y se esconden mucho más a menudo, lo que hace que los combates sean mucho más estratégicos, es completamente imposible abrirse paso a tiro limpio a través de un nivel. Aunque pueda pareceros que la dificultad para batir a los enemigos es demasiado difícil, creemos que en el modo "normal" está perfectamente equilibrada. Ir superando cada nivel cautelosamente e ir completando cada objetivo nos proporciona una grata sensación de "haber cumplido con nuestro deber"

Aunque no tenemos ninguna queja de importancia sobre MOH2, nos hubiera gustado ver mejor implementado el carácter femenino del nuevo personaje en el juego, ya que está fémina no ofrece diferencias significativas respecto a su antecesor en cuanto a su forma de actuar. Por ejemplo, hubiera sido genial que pudiéramos seducir a los guardias enemigos para que cuando estuvieran "empanados" pudiéramos dejarlos fuera de combate.

No dejéis que el lanzamiento de PS2 os impida echarle un vistazo a este juego. Os seguiremos informando en próximos números.



▲ **Al tiempo que tu camarada te lleva en la moto, tienes que eliminar a los enemigos que van apareciendo. Dispara rápido, ya que en la moto no puedes cubrirte.**



▲ **Este soldado está echando una meada. La primera vez esperamos a que acabara (mala idea) y en cuanto pudo sacó una ametralladora y**



▲ **El juego es tan real que hasta los carteles de propaganda militar de las paredes están basados en los de la época.**

NUEVAS ARMAS

Medal of Honor 2 cuenta con algunas nuevas armas en cuyo manejo os debéis hacer expertos. Aprended rápido a sobrevivir.



▲ Los cócteles molotov son mucho más útiles que las granadas. Al explotar por contacto, los enemigos no podrán cogerlos y lanzártelos de nuevo.



▲ La ballesta no es muy potente, pero es rápida y silenciosa. Usadla cuando no queráis que os detecten.



▲ El Panzerfaust es la versión alemana del Bazooka. Es muy útil contra tanques pesados.

BARRAS Y ESTRELLAS

Tu rendimiento en cada nivel determina el número de estrellas que recibes. Lo mejor es que consigas tres estrellas en cada nivel, está es la mejor vía que tienes para conseguir la Medalla de Honor del Congreso de los Estados Unidos de América (te recordamos que esta es la máxima distinción que el gobierno de los EEUU puede entregar a un soldado).



▲ Aquí están las estadísticas que informan sobre tu rendimiento al final de cada nivel. Asegúrate de comprobar que aspectos tienes que mejorar.



▲ Comprueba tus medallas conseguidas en combate. Si consigues todas las medallas, verás el mejor final.

CAMUFLAJE

Como espía, adoptarás el papel de un fotógrafo. Para conservar el máximo de munición y vida, lo más inteligente es permanecer camuflado el mayor tiempo posible, aún así cuando te descubran lo mejor es que busques un sitio donde cubrirte lo antes posible.



▲ No olvides tomar fotos de los documentos secretos que encuentres, si no lo haces, fracasarás en tu misión.



▲ Esta es tu tapadera. Asegúrate de tener siempre la cámara preparada cuando te encuentres con enemigos, de otra forma te atacarán.



▲ Este guardia posa para la cámara. Todas las poses son realmente divertidas. Bueno, nadie hubiera dicho que los nazis fueran tan fotogénicos.



▶ El chico de la derecha es tu hermano. Deja que acabe con todos los enemigos, ya que lo hará muy rápidamente. Pero si se mete en líos, no dudes en ayudarle.

▲ Aquí tenéis al Führer (además de a Hermann Goering, Heinrich Himmler, Benito Mussolini y Rudolph Hess). No le veréis muy a menudo en el juego, pero sería genial que pudiéramos encontrárnoslo como jefe final del juego.

▲ Este nivel está lleno de enemigos escondidos en los edificios. Atraviesa las calles extremando la precaución.



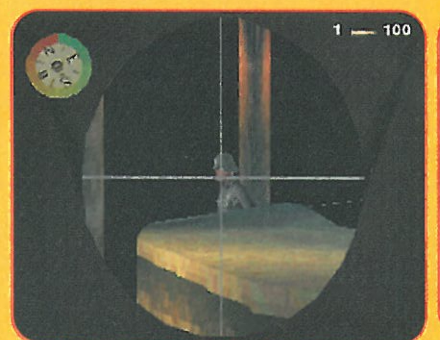


▲ Esta es la protagonista. Parece una chica frágil e inofensiva, pero os aseguramos que es una luchadora realmente dura.

◀ Cárgate al soldado del sidecar rápidamente, la ametralladora que lleva puede llegar a ser realmente molesta.

LA PERICIA EN EL MANEJO DE LAS ARMAS

La clave para acabar este juego, es matar a tus enemigos lo más rápido posible. La mejor manera de hacerlo es dispararles en la cabeza.



▲ Dale a este soldado en la cabeza y caerá de un solo disparo.



▲ Si le das en la pierna, no morirá rápidamente y probablemente te cueste unos 15 disparos acabar con él. Este método es una total pérdida de tiempo.



▲ Aunque no puedan correr cuando les disparas en las piernas, continuarán disparándote desde el suelo.

▼ Puede que si hay una versión para PS2, el juego tenga un aspecto incluso mejor que este.





▲ Esta ametralladora es realmente potente y si no, preguntárselo al soldado de la foto.



▲ El nivel del tren es uno de los más excitantes. No obstante, los nazis son realmente duros, nos dispararán continuamente mientras se esconden entre los asientos. Encontrad un lugar donde parapetaros antes de empezar a disparar.


RUFF DRIVERZ
LES RYTHMES DIGITALES
CLAUDIO COCCOLUTO
DINO LENNY
SKANK
MERCHANT OF MENACE
beatmania
KONAMI
ENVÍANOS UNA POSTAL MARCHOSA
Y PODRÁS LLEVARTE UNO DE LOS PACKS BEATMANIA COMPUESTOS POR:
UNA CAMISETA
UNA GORRA DE DJ.
Y UN CD DE MOLOKO
RUFF DRIVERZ
Envía tus postales a la siguiente dirección:
Revista PSM
C/ José María Galván 3, bajo 1
28019 Madrid
indicando “Concurso Beatmania”
Las más cachondas tendrán premio seguro

A EXAMEN

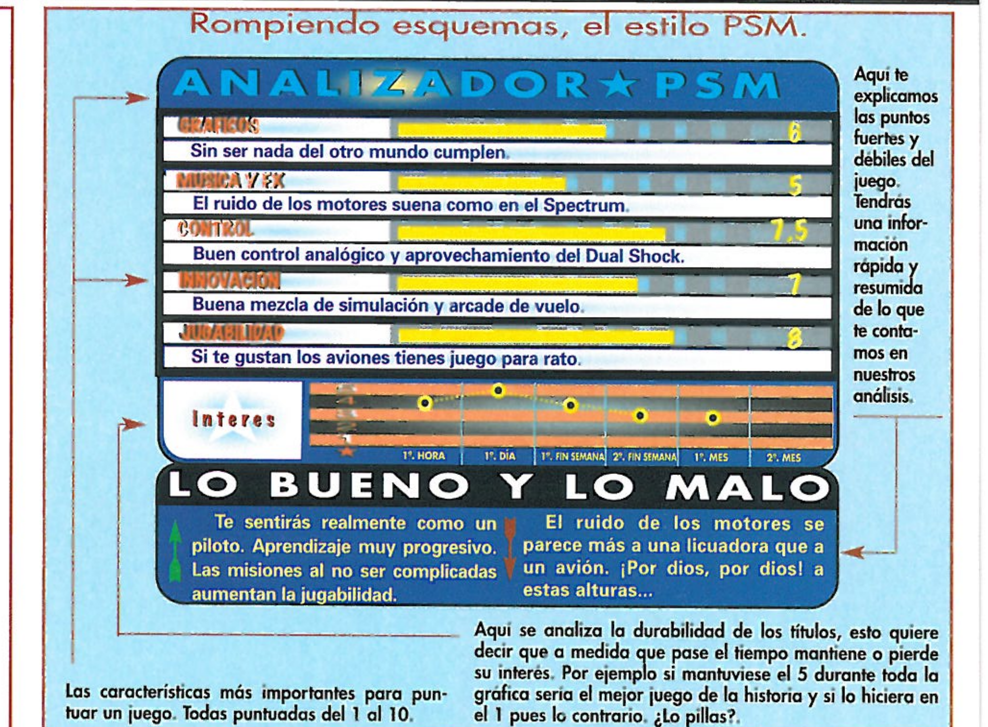
No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuáles merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.

Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.

INDICE

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos.

Rompiendo esquemas, el estilo PSM.



Aquí te explicamos los puntos fuertes y débiles del juego. Tendrás una información rápida y resumida de lo que te contamos en nuestros análisis.

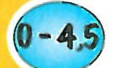
Las características más importantes para puntuar un juego. Todas puntuadas del 1 al 10.

Aquí se analiza la durabilidad de los títulos, esto quiere decir que a medida que pase el tiempo mantiene o pierde su interés. Por ejemplo si mantuviese el 5 durante toda la gráfica sería el mejor juego de la historia y si lo hiciera en el 1 pues lo contrario. ¿Lo pillas?.

Como puntúa PSM

En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

Qué significan nuestras puntuaciones



Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tú.



Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.



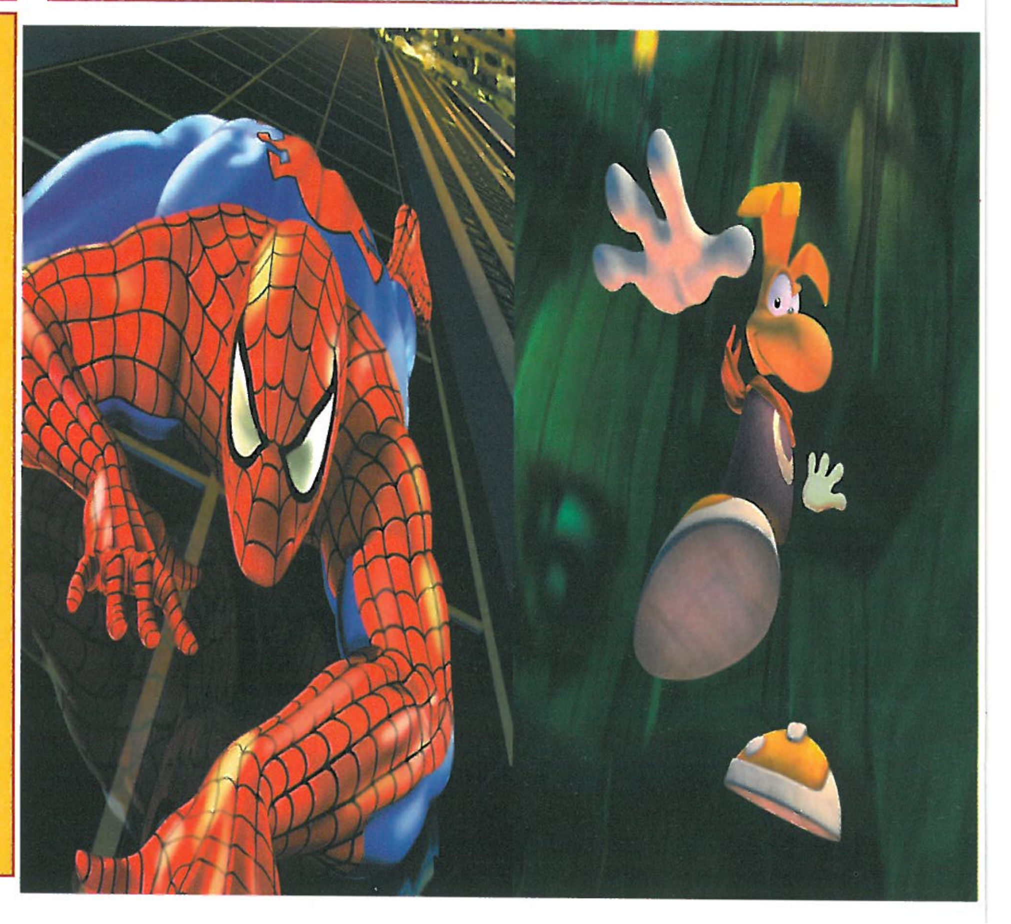
Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.



Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.



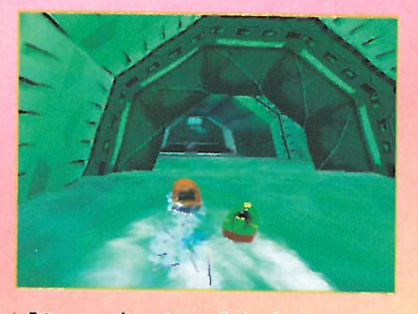
Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.





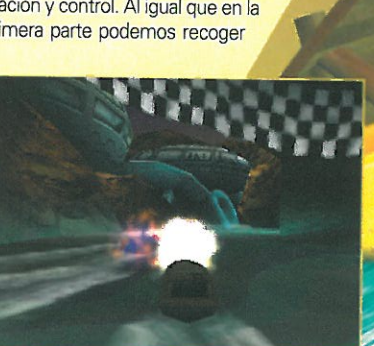
Vuelve la revolución por radio-control

La saga Revolt sin duda es y ha sido una de las más cachondas y más divertidas que han salido de simulación de cochecitos de radio-control. En la primera parte ya se dejó ver los divertidos y graciosos escenarios en los que teníamos que pasar por debajo de coches, teníamos que esquivar a diversos animales, etc... Las mejoras en la conducción y la nueva variedad de items dejarán con la boca abierta hasta el más empanado.
Al igual que en la primera parte, podemos jugar en



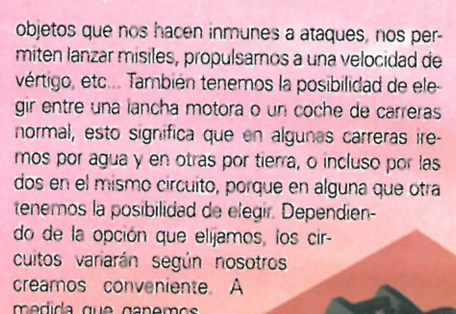
▲ Esta segunda entrega desborda imaginación, esta es una de las fases de barcas.

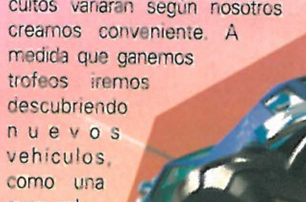
diversos modos. En el modo campeonato a medida que vamos ganando carreras descubrimos nuevas pistas que luego podemos jugar en otros modos. En este modo debemos elegir un coche con las prestaciones más adecuadas para todas las carreras. Por ejemplo: En las pantallas de selva o de montaña tenemos que elegir un todoterreno y en las de largas distancias debemos elegir o un F1 o un deportivo. Cada coche presenta unas características distintas de velocidad, aceleración y control. Al igual que en la primera parte podemos recoger

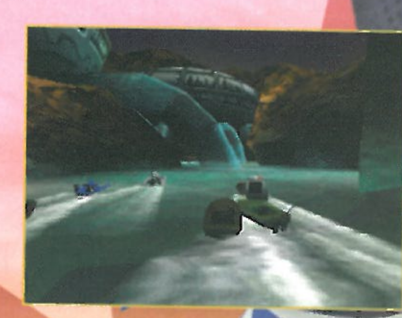


▲ El uso de las armas ha mejorado y ahora son mucho más originales y prácticas.

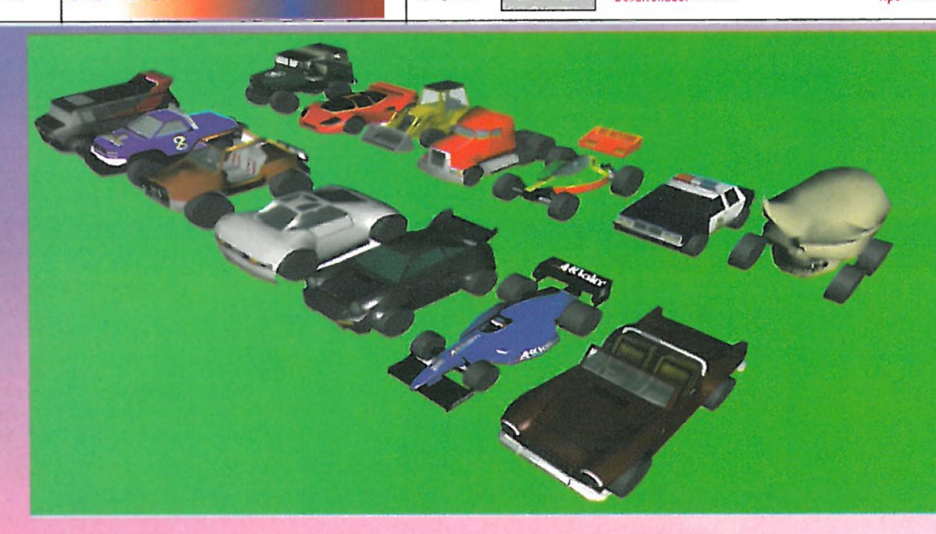
objetos que nos hacen inmunes a ataques, nos permiten lanzar misiles, propulsarnos a una velocidad de vértigo, etc... También tenemos la posibilidad de elegir entre una lancha motora o un coche de carreras normal, esto significa que en algunas carreras iremos por agua y en otras por tierra, o incluso por las dos en el mismo circuito, porque en alguna que otra tenemos la posibilidad de elegir. Dependiendo de la opción que elijamos, los circuitos variarán según nosotros creamos conveniente. A medida que ganemos trofeos iremos descubriendo nuevos vehículos, como una excavadora, una nave espacial, etc... hasta un total de





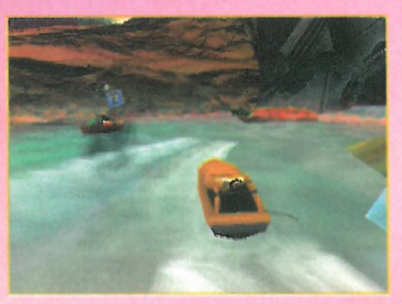


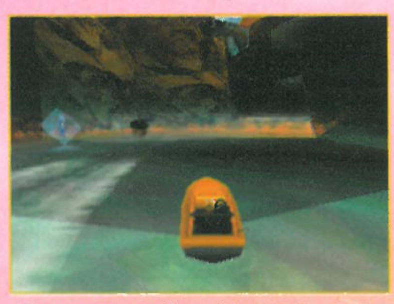
▲ Los trabajados escenarios son una constante en el juego.



Mini escudería de radio-control

La variedad de vehículos que podemos encontrar en RC Revenge es bastante amplia. Todos están basados en los coches de juguete que siempre hemos visto como el típico bólido, el Buggy, el de policía, el Todoterreno para las fases de campo, la inclusión de barcas para las fases de agua e incluso alguno tan original como la calavera rodante, una pasada.





▲ Lo más novedoso en este juego sin duda son las fases acuáticas que por sí solas podrían (añadiendo algunas más por supuesto) haber supuesto un juego aparte. Aunque parezca mentira las barcas se manejan de locurta.

unos 20. También iremos abriendo nuevos circuitos y modos de juego, como el de marcha atrás. Los otros modos de juego son los típicos de contrarreloj y carrera individual, en las que podemos entrenar y mejorar tiempos.

El nuevo editor de pistas es, sin duda alguna, una de las mejores opciones que los programadores han podido incluir, porque esto hace que el juego de mucha más cancha a los que se aburren con las simples carreras. En este modo tenemos la posibilidad de crear un circuito en la tierra o en el agua con la ambientación que nosotros le queramos dar (depende de los gustos de cada uno). En estos tenemos que poner la inclinación de las cuestas, subidas y bajadas, etc... creándolo como más nos guste.

La realidad en el control y la jugabilidad están muy curradas ya que, por ejemplo, veremos como se nos cala el coche en las cuestas muy inclinadas, como se nos vuelca la lancha con alguna ola que venga más alta que las otras, etc... Este es un detalle muy importante a tener en cuenta, porque pocos son los juegos que se tomen en serio estas



▲ Ten cuidado con la magia de los monstruos, porque te pueden dejar sin vida en un pispás.



De Armas tomar

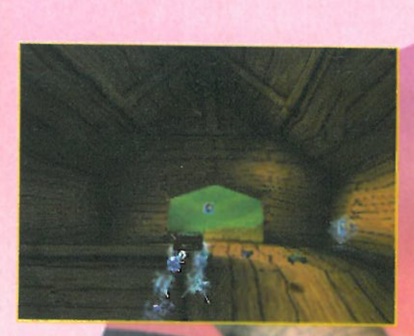









Este juego no estaría completo, ni sería tan divertido si no estuvieran presentes esta cantidad de items ideales para hacer la puñeta al prójimo, o a tí si te descuidas. Del buen o mal uso que hagas de ellas dependerá el resultado final de la carrera.



▲ Alguien ha soltado un rayo y unos cuantos participantes están en problemas, jejeje...



▲ En las fases de campo los todoterreno tienen las de ganar, como es lógica.

▲ Otra novedad importante son estas fases que combinan barcas y coches.



▲ Si este escenario no es original, me como la revista. ¿Que?... ¡Ah si, vale!... NAM NAM NAM.

s.
escenarios se contran, algunos, en peliculas
o: Sé lo que Conduciste el Ultimo Verano y
s muchos temas super cachondos. Estos están
bien realizados, por lo que no veremos apenas
s ni moñadas por el estilo.
juego se perfila como uno de los más cachon-
que salgan para Play Station 1.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	8
Muy currados sin apenas fallos.	
MUSICA Y FX	9
El ruido de los motores y de los coches parece real.	
CONTROL	9
Se maneja que da gusto.	
INNOVACION	8
Una segunda parte con un montón de novedades.	
JUGABILIDAD	9
Las posibilidades que nos presenta el juego son muy buenas.	

Interes



LO BUENO Y LO MALO

▲ La fantástica jugabilidad. La variedad de escenarios.

▼ La corta duración. Las guarradas de los contrincantes.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,6

1 jugador 1x

Distribuidor Ubi Soft
Desarrollador Ubi Soft

Fecha de salida Disponible
Tipo Plataformas



VUELVE EL HÉROE

D Rayman fue uno de los primeros juegos que salieron al mercado cuando aún Playstation se estaba asentando en el mundo consolero, siendo junto a Crash una revolución para las plataformas (3D, nueva visión de la cámara,etc.), pero hacía ya mucho tiempo que no teníamos noticias de este pequeño y extraño personaje. Al contrario que Crash, que ha protagonizado varias continuaciones del primer juego e incluso una aventura de minicoches, Rayman sólo había aparecido una vez en nuestra consola. Ahora, Ubi Soft se decide a lanzar la segunda parte del mítico plataformas de la gris.
La historia de esta segunda parte comienza con nuestro héroe encarcelado en las prisiones del barco del temible Barbaguda. Los piratas han destruido el corazón del mundo y lo han esparcido por diferentes lugares. La misión de Rayman es doblemente difícil: escapar de los piratas que dominan el mundo y encontrar los 800 lums en que se ha dividido el corazón.
Aunque nuestro protagonista estará sólo en la mayor parte de las situaciones, también contará con la ayuda de sus amigos a lo largo de la aventura. Globox le ayudará a escapar de la prisión pirata (aunque ello le cueste el que le apresen a él), la hada Ly le hará recobrar algunos de sus poderes y le indicará el camino para conseguir más fuerza, unos extraños personajes le guiarán de un mundo a otro, un monstruo marino le llevará de una orilla a otra a través de pantanos, ... y un largo etcétera de bichos, monstruos y personajes le darán mayor energía y le explicarán los percances del camino.
Uno de los aspectos que más llaman la atención es el doblaje, realmente bueno, de los personajes. Podemos escuchar las conversaciones de la aventura contadas con todo tipo de detalles, exclamaciones, expresiones de asombro, de duda, sorpresa, ...Los gestos de los personajes, acompañados por la voz, le dan un toque muy realista a los comentarios. Acompaña al doblaje una música típica de los juegos de este tipo y unos efectos de sonido bastante bien realizados. El goteo del agua cayendo de un gran grifo, las cascadas, los animales o las escenas peligrosas, producen la sensación de estar viviendo la historia desde el propio personaje.
Otro de los apartados que resultan agradables para este tipo de juegos es el sencillo control del personaje. Basta con utilizar el Dual Shock para mover al protagonista, más dos botones para realizar saltos y disparar. Esto hace que no tengamos que utilizar toda una serie de teclas que dificulten el control en escenas en las que hay que ser rápido y hábil con los saltos y las acciones.
En el apartado gráfico nos encontramos con un parecido bastante elevado con la primera parte de Rayman. Hay nuevos escenarios, nuevos personajes, ... pero gráficamente basados en el primer juego, es decir, al estilo de dibujos animados aunque mejorados en parte debido al paso del tiempo y a las mejoras que se han producido en este campo.
En el lado negativo, dos son los fallos que se pueden sacar a este juego: por un lado, los giros de cámara; por otro, la facilidad que pueden ver en Rayman 2 muchos expertos en la materia.
Los giros de cámara son un problema al que estamos acostumbrados en todos los juegos de plataformas tridimensionales. Hay muchas ocasiones en las que nos vemos obligados a hacer costosos escorzos que pueden acabar con nuestro cuello. De todos modos, podemos realizar nosotros mismos los giros de la cámara desde el propio mando.
En segundo lugar, Rayman 2 no parece un juego excesivamente difícil si ya eres un entendido y un adicto a este tipo de juegos. Las escenas que más pueden costar para salir adelante te llevarán, como mucho, dos o tres repeticiones. Es un juego en el que se avanza de una forma bastante rápida, no hay ninguna parte que nos pueda retener demasiado.
Mucho ha sido el tiempo que hemos tenido que esperar para que apareciera la segunda parte de Rayman pero ya esta aquí. Nuestro protagonista deberá escapar de las garras de Barbaguda y recomponer el corazón del mundo. Un juego entretenido con un gran doblaje y un fácil control, aunque debes tener cuidado con tu cuello si no quieres ir al fisioterapeuta.



▲ Esta es una de las fases más divertidas per también más difíciles a no ser que seas un experto en esquí acuatico.



▲ Los escenarios son lo mejor del juego, es difícil encontrarles fallos.



▲ Esta especie de bomba-jet te será muy útil para moverte más rápido. Para cogerla tendrás que esquivarla y cuando se pare subirte en ella.



▲ En las fases subacuáticas tendrás que vigilar tu nivel de oxígeno reponiéndolo de vez en cuando con esas burbujas gordotas.

▲ La iluminación en algunas fases, como esta del templo, es realmente buena.

▲ Procura no pasar por alto esas jaulas. Debes liberar a sus inquilinos, siendo una de las principales misiones del juego.

▲ Como en todos los plataformas 3D, tendrás que calcular muy bien los saltos.

▲ Muchos personajes te ayudarán a lo largo del camino. ¡Escúchalos!.

▲ A medida que vas avanzando obtendrás habilidades como esta de balancearte.

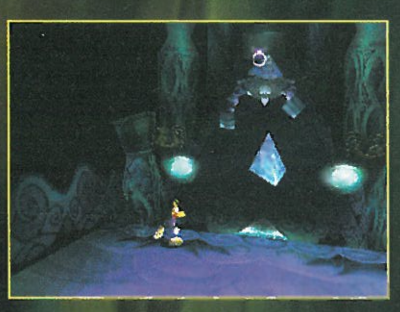
▲ Uno de los jefes, no te fíes de su apariencia estrafalaria, son más capullos de lo que te imaginas.



▲ Si caes al vacío podrás utilizar la habilidad de Rayman de volar con sus orejotas.



▲ Una muestra más de lo altísima calidad de los escenarios.



▲ Otro de los jefes. Una pista: no pares de moverte y fíjate en esas anillas.



▲ Hay que subir a lo alto de ese pedazo de tronco...



▲ Recuerda: en este juego son muy importantes las anillas. Ya te lo hemos repetido varias veces.

Asi empezó....





ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	7,5
Algo mejores pero muy parecidos a la primera parte.	
MUSICA Y FX	8,5
El doblaje es de lo mejor. La música y los efectos no se quedan atrás.	
CONTROL	8
Fácil manejo de Rayman: un stick y dos botones.	
INNOVACION	6
Aunque la historia es distinta, sigue siendo el mismoRayman con retoques.	
JUGABILIDAD	7
Quizá resulte sencillo para los más "plataformeros".	

Interes



LO BUENO Y LO MALO

El doblaje está muy logrado. El control de Rayman. La historia.

Los giros de cámara (qué dolor de cuello). Puede resultar sencillo para expertos.

PUNTUACIÓN FINAL:



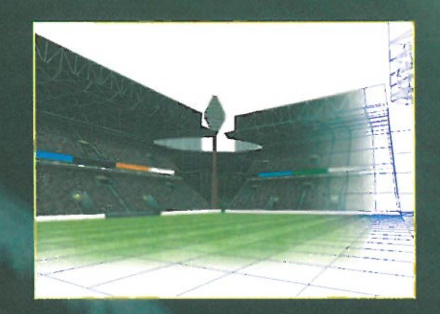
Hasta nuestras manos ha llegado la segunda versión de este juego que aspira a convertirse en un clásico de "la gris" de Sony, intentando desplazar a los todopoderosos de EA Sports y Konami.
Lo cierto es que se trata de un juego bastante entretenido, como suele ser habitual en los simuladores de este deporte, pero la verdad es que no ofrece innovaciones suficientes para que se convierta en un juego a tener muy en cuenta, y se puede decir que es uno más, para echarse unas partiditas con los amigos.
Porque eso sí, partiditas hay que echarse unas cuantas para agotar las opciones que te ofrece.
Este es el punto fuerte de Esto es Fútbol 2, la gran cantidad de torneos que puedes jugar en todos los continentes, y de todo tipo, con el añadido de los bonus que te regalan al conseguir ciertos títulos, donde evidentemente, canto más alto sea el nivel de dificultad, mayor recompensa obtendrás. Así podrás jugar posteriormente en una divertida Liga Escolar, donde los grandes y monumentales estadios serán sustituidos por el patio del colegio, y las típicas equipaciones deportivas dan paso a los uniformes ingleses de colegio, con sus corbatitas y tal.
Si lo tuyo son las competiciones largas, lánzate a conquistar las ligas más poderosas del mundo: española, italiana, etc...Si lo que prefieres son las cortas, ya sabes, la copa. Todo esto dentro de las competiciones de clubes, que llegan a su punto fuerte en las Superligas que has de conseguir. Sin embargo el fallo que esto supone, es que los nombres de los equipos no han debido poder ser adquiridos por licencia, por lo que tendrás que jugar con el Vallecas, el Soria, etc.
Por otro lado se encuentran las competiciones por países, las selecciones nacionales. Aquí si que existe mayor realismo, ya que el nombre de los países aun no está en venta...
Lo más destacable en este aspecto es que los jugadores sí son reales, y además está bastante actualizado con las nuevas incorporaciones de esta temporada, veasé Munitis, Deschamps, etc.
Se puede decir que este título posee una base de datos bastante completa, ya que son muchos los equipos y selecciones bien completadas con los jugadores reales que suelen destacar en el panorama futbolístico.
En cuanto a los gráficos, no hay mucho que decir: no están mal, pero podrían ser mejores. Son los típicos gráficos de un juego de fútbol que difícilmente lleguen a impresionar a la gente después de lo visto.
Los escenarios, los estadios, no son los reales, ya que no tienen nombre, pero sí son muy similares a los originales. Vamos, que en España hay dos, y se parecen bastante al Bernabeu y al Nou Camp.
La jugabilidad es quizá lo más importante en un juego de fútbol, así que hay que tratarla aparte. En la actualidad, si un título de este deporte basa su fuerza en el tipo arcade, en la espectacularidad, en la velocidad, en los regates...se le suele comparar con el FIFA.
Si por el contrario, está más encaminado hacia la simulación, a la estrategia, a la creación de jugadas de peligro, al aprovechamiento máximo de oportunidades...se asocia con el ISS.
Así, este juego no se puede decir que quede a caballo entre los dos grandes, y si hay que compararlo en particular, ha de decirse que se decanta hacia el FIFA, es decir, que las llegadas a portería son muchas, y la dificultad para meter un gol no es muy alta.
En cuanto al sonido, el ambiente no está muy logrado, y los cánticos desde la grada no inspiran mucho que se diga.
Con los comentarios, la verdad es que han intentado hacerlo bien. El juego está completamente en castellano, y cuenta con la presencia del veterano periodista futbolístico Gaspar Rosseti. Sin embargo, su tono resulta demasiado serio y severo para tratarse de un videojuego, y no sería sincero si no digo que es probable que más de uno pueda echarse una cabezadita escuchando sus "interesantes" (soporíferos) comentarios.
Pues eso, que si eres un amante del arte balompédico y estás loco por probar nuevos juegos que te hagan salirte del conflicto interno que sufres por decidir entre FIFA y ISS, aquí tienes otro que promete horas de juego en cantidad, aunque ciertamente, un poco monótonas, ya que no hay mucha diferencia entre un partido y otro.

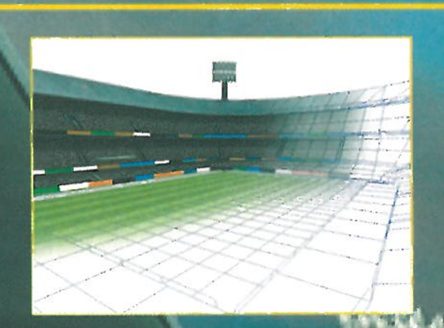


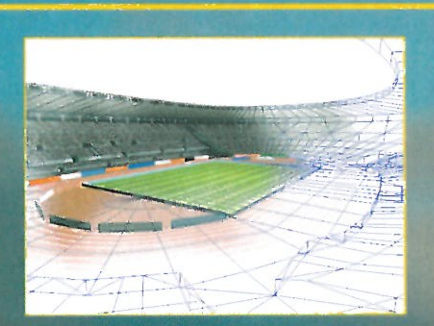
ENTRE GOL Y GOL...LECHUGA

▲ La defensa está dormida, el pase de tacón que le van a dar a Mendieta está clarísimo.

▲ Como en la vida real, si disparas donde no llega el portero, el portero no llega. ¡Toma chicharro por toda la escuadra!



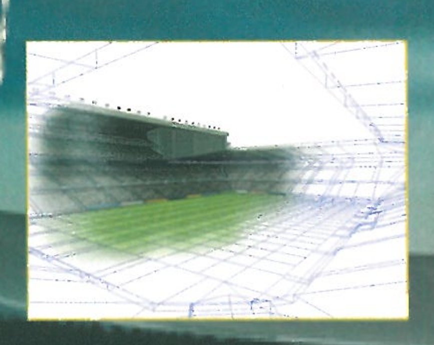




¿Estadios Reales?

Gracias a la típica movida que hay siempre con las licencias, los estadios de "Esto es fútbol 2" no son reales, vamos que no tienen los nombres reales, aunque lo parezcan. De todas formas son réplicas prácticamente exactas de ellos y la mayoría de vosotros los reconoceréis a nada que seais un poco aficionados al fútbol. Para muestra, un botón. Aquí teneis el Olímpico de Munich, el Arena de Amsterdam, San Siro y Old Trafford.

[illegible] de estos seguro que reconoceréis también el Bernabeu, el Camp Nou y muchos mas.





▲ Eso si que es un regate, el nigeriano se ha quedado tan loco que no sabe donde esta el balón.



▲ A eso le llamo yo un buen remate de cabeza. Este tio no tiene nada que envidiarle a Air Jordan.



▲ ¡Deja ya de reclamar fuera de juego y entrale o te va a cascar un chicharro!



▲ ¿Le reconoces? A nosotros nos parece Romario ¿y a ti?...



▲ Con un poco de fe y el portero más adelantado quizá entre esa vaselina.



▲ El control del balón en este juego es excelente.



▲ ¡Un balón duro y a la escuadra hace inútil la estirada del cancerberooooo!....



▲ Fijaos en los efectos de luz. Las sombras que provocan los focos del estadio están perfectamente reproducidas, si juegas de día serán de otra forma.



▲ No es Roberto Carlos, pero parece que le pega tan fuerte como el. Las repeticiones son alucinantes.



▲ ¡Eh árbitro, dos contra uno no vale!

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Comentario	Nota
GRÁFICOS	Los típicos. Muy normalitos.	7
MÚSICA Y FX	Escaso ambiente, buen comentarista pero le falta algo de chispa.	7,5
CONTROL	Bastante bueno, con botones especiales para regates espectaculares.	8
INNOVACIÓN	Poca novedad. Lo mejor, la cantidad de competiciones y trofeos.	7,5
JUGABILIDAD	Bastante jugable. Rápido y espectacular en ocasiones.	8,5

Interes: 1ª HORA · 1º DÍA · 1ª FIN SEMANA · 2ª FIN SEMANA · 1º MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

↑ Habilidad, regates...cantidad de competiciones.

↓ No llega a ser uno de los grandes. Le faltan novedades. Equipos y estadios no reales.

PUNTUACIÓN FINAL: 7,7



Directamente de la pista a la consola



▲ En el modo dos jugadores de esta nueva entrega , no corres solo contra tu colega, está toda la parrilla al completo.¡Bien!

Después de los muchos juegos de fórmula 1 que han llegado a nuestras manos, sin duda el que más esperamos todos los años es, sin duda, el de Psygnosis, pionero en la programación de juegos de la categoría reina del automovilismo. Como es habitual, incluye todos los circuitos del campeonato y todos los pilotos de la disciplina y, cómo no, a Marc Gené y Pedro Martinez de la Rosa.

Al igual que ocurre con todos los juegos de fórmula 1, tendremos la posibilidad de correr en un campeonato o en un modo arcade. Cada uno de ellos con distintas opciones de carrera y control.

En el modo campeonato podemos elegir entre todos los pilotos del mundial con sus respectivos coches y cascos que les diferencian. En este modo tenemos que ir acumulando puntos a lo largo del mundial para poder quedar primero al final de la temporada. Las opciones de carrera son las habituales en un juego de conducción, desde poder modificar el monoplaza para conseguir mayor maniobrabilidad hasta elegir el número de vueltas que queremos dar al circuito. Cada carrera es distinta a las anteriores y por ello debemos elegir bien la aerodinámica y el tipo de neumáticos que deseamos llevar. Al principio de cada carrera nos aparece un menú en el cual podemos ver el clima de cada día, el estado de la pista, la parrilla de salida, etc... Con esta información nos es mucho más fácil poder acabar la competición, porque no nos va a ser nada fácil conseguir llegar a meta la mayoría de las veces, debido a que a medida que vamos avanzando en el juego el nivel de dificultad es mayor y los coches harán lo imposible para no dejarnos adelantar. También nos debemos acostumbrar al control, que en algunos momentos nos sacará de nuestras casillas, porque la tan real conducción hará que nos salgamos cuando vayamos pasados de frenada o nos choquemos contra otro piloto, que no podamos frenar a tiempo por culpa de la lluvia, etc...

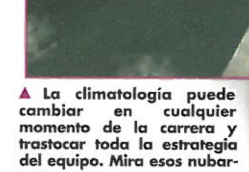
Al contrario que en el modo campeonato, en el arcade tenemos que coseguir puntos a medida que vamos ganando carreras, hacemos la pole position, etc... para luego ir consiguiendo nuevos pilotos y nuevos circuitos. Al principio tan sólo empezaremos con la quinta categoria de pilotos en la cual están incluidos Gené y de la Rosa con sus Minardi y Arrows respectivamente. Cuando vamos consigu-



▲ Aquí tienes dos de las nuevas incorporaciones en esta temporada: Los Jaguar y los BMW.



▲ Los coches están mejor definidos que nunca en esta nueva entrega.



▲ La climatología puede cambiar en cualquier momento de la carrera y trastocar toda la estrategia del equipo. Mira esos nubarrones.

iendo títulos y puntos, vamos abriendo nuevos circuitos y nuevos personajes hasta llegar a la primera categoría donde encontramos a los Ferrari y los McLaren. Para coseguir más puntos, el juego nos ayuda antes de empezar cada carrera, haciéndonos unas preguntas que debemos responder en el menor tiempo posible. También las vueltas rápidas y los pocos deterioros en el monoplaza nos harán coger más puntos. Como es lógico no nos será nada fácil avanzar de nivel porque cada coche tiene la potencia y las mismas vueltas del motor que en la realidad, con lo cual debemos mostrar un dominio y un control magníficos.

Con un sistema de menús muy iconográfico que no será nada difícil de aprender, podemos coger el rollo muy rápido y movernos sin problemas. Este menú nos permite, desde cambiar las reglas del juego, hasta modificar el clima que queremos que haya en la pista.

El sonido de los motores nos hace meternos de lleno en el juego, debido a que están tomados todos ellos de los verdaderos monopalazas, haciendo totalmente distinto a cada uno de ellos.

Formula One 2000 es un juego que contentará, sin duda a todos los aficionados a este espectacular deporte.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	9
Escenarios casi reales. Unos monoplazas de alucine.	
MUSICA Y FX	8,5
El ruido de motor es prácticamente real. Flojos los comentarios.	
CONTROL	8
Es tan real que a veces es difícil de manejar.	
INNOVACION	8,5
La posibilidad de progresar en el modo arcade.	
JUGABILIDAD	8
Un sistema de juego fantástico.	

Interes: 1ª. HORA | 1ª. DÍA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1ª. MES | 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

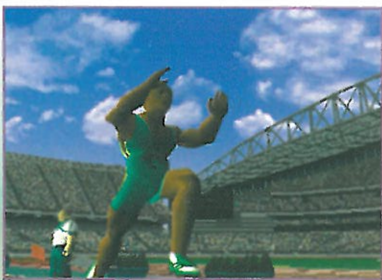
El nuevo modo arcade. El realismo en la conducción.

La dificultad de los adversarios. Los dichosos comentarios.

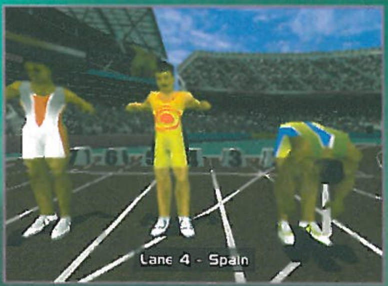
PUNTUACIÓN FINAL: 8,4



¿ESPÍRITU OLÍMPICO?...A SACO A POR LAS MEDALLAS



▲ Este saltador de triple salto está muy contento porque todavía no ha visto la bandera roja de ese juez gordito de atrás...



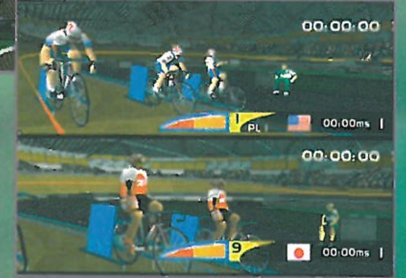
▲ ¡Por la calle número 4: Españaaa....! A ver si hacemos mejor papel que en las olimpiadas de verdad.



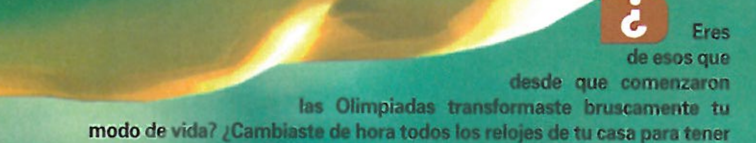
▲ Los escenarios son tan reales que, como en este caso, la pista de jabalina es la misma que vimos en el Olímpico de Sydney.



▲ La prueba de martillo requiere una concentración enorme si no quieres arrancarle la cabeza a algún juez. Yo que él me quitaría...



▲ La prueba de ciclismo es la más técnica de todas. Debes racionar el esfuerzo para poder llegar fresco al sprint final. Usa la cabeza más que la fuerza.



¿Eres de esos que desde que comenzaron las Olimpiadas transformaste bruscamente tu modo de vida? ¿Cambiaste de hora todos los relojes de tu casa para tener claro el momento en el que empieza tu competición favorita? ¿Te tiraste el pasado mes de Septiembre durmiendo de día para poder aguantar la noche en vela?

Si has contestado que sí a las anteriores preguntas y tu problema es que te vuelve loco el deporte y los Juegos Olímpicos te entusiasman (sin volverte majareta), este es tu juego.

Como cada cuatro añitos, y como es menester, la salida al mercado de un juego que te traslade "in situ" al interior de la villa olímpica era algo muy esperado.

Como no, los chicos de Eidos no perdieron la oportunidad, y lanzaron en el momento oportuno, un juego que aprovecha al máximo su actualidad para conseguir adeptos. Obviamente, el juego se apoya en la variedad. De esta manera, son 12 las pruebas en las que deberás competir si quieres ser uno más de los grandes atletas que alcancen la gloria olímpica. Tendrás que vértelas con tus rivales en los 100 metros lisos, emulando al mismísimo Maurice Green, en los 110 vallas, lanzamiento de jabalina, natación, salto de trampolín, tiro, ciclismo, lanzamiento de martillo, kayak, halterofilia, triple salto y salto de altura.

Si lo que te estás preguntando en estos momentos es que si es el típico juego de Olimpiadas en el que para conseguir ser el mejor, tienes que acabar con los dedos llenos de callos, o eres el típico que prefiere quemarse los nudillos con tal de subir al podio, pues la verdad es que no vas mal encaminado. Desgraciadamente, el paso de los años no consigue "iluminar" a los creadores de este tipo de simuladores deportivos y la consiguiente pérdida de sensibilidad en alguno de tus dedos sigue estando a la orden del día en ciertas pruebas de esta particular competición.

Así por tanto, si temes por tu integridad física, intenta evitar los 100 metros lisos, las vallas, el ciclismo, la natación...pero si de verdad quieres triunfar, bienvenido al mundo del masoquismo, y a saco con tu Dual Shock.



El tiro al plato es la más difícil de las pruebas, ya que no hay manera de conseguir que la mira se quede quieta, practica...



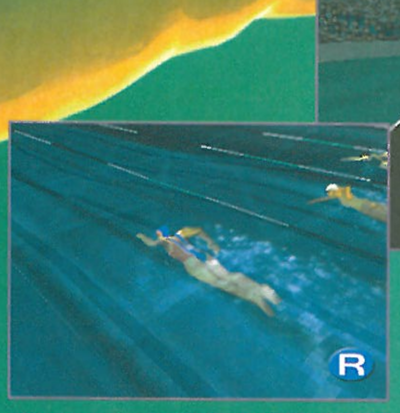
El salto de trampolín es una de nuestras pruebas favoritas. Vistosa, espectacular y muy técnica.



La prueba de K1 en aguas bravas es capaz de sacar de quicio a cualquiera. ¡Por Dios! ¡No hay manera de meter la piragüa por donde quieres!



Los 110 vallas pondrán a prueba tu sentido de la coordinación.



Muy vistosa, aunque la más aburrida de todas, la prueba de cien metros libres se trata de darle a los botones a toda leche durante un minuto.

Si sigues prefiriendo lo suavecito, ataca a las pruebas que requieren mayor sincronización y habilidad: kayak, salto de trampolín, tiro, etc., o aprovéchate de las modalidades combinadas: lanzamiento de jabalina, triple salto, salto de altura...

Pero claro, la carrera de un atleta no es un camino de rosas. Si sólo quieres participar en ciertas pruebas, ahí tienes la opción arcade; pero si lo tuyo son las emociones fuertes y quieres llegar a ser uno de los grandes, introdúcete de lleno en el día a día de los olímpicos, y vete ganando una plaza para los Juegos. Comienzas así, siendo uno más, y poco a poco has de irte fortaleciendo en el gimnasio, a base de sudor y horas de esfuerzo(y desprendimiento epidérmico de tus falanges de los dedos). Cuando te pones cachas, llega el momento de participar, y si consigues calificarte, adelante, poco a poco podrás conseguir plaza para Sidney.

Técnicamente hablando, los gráficos del juego están bastante logrados. Los polígonos conforman unos atletas un poco tridimensionales pero oye, que se lo han currado. Los ambientes de las distintas pruebas también son merecedores de consideración, por lo que podemos decir que el entorno gráfico del juego es uno de sus mayores atractivos.

Sin embargo, a la hora de las pruebas de gimnasio, el presupuesto debe ser que tampoco daba para tanto, y unos gráficos que recuerdan a la película "Tron" dejan mucho que desear.

La música, sin embargo, es uno de los puntos débiles del juego. Resulta cansina, monótona y repetitiva.

En cuanto a jugabilidad es cierto que cumple con las expectativas, aunque quizá es de los que termine aburriendo por la repetitividad de las pruebas.

Pero vamos, que si estás con ganas de emular a los grandes mitos del deporte, no dudes en hacerte con este juego, ya que resulta bastante entretenido.

Sin duda alguna, este simulador tiene un punto fuerte, las partidas de varios jugadores. Si lo que te va es picarte con tus amigos, este Sidney 2000 es genial para crear conflictos amistosos.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	8,5	Bastante majos. Realistas.
MÚSICA Y FX	6,5	Los comentarios pasan, la música paupérrima.
CONTROL	8	Machaca dedos pero es entretenido. Novedoso en ciertas pruebas..
INNOVACIÓN	8,5	Los saltos de trampolín y el kayak genial. El resto, es lo que hay...
JUGABILIDAD	8,5	Bien. Con los amigos, diversión a raudales..

Interes

1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Olimpiadas en tu casa. Genial con los colegas.. Los gráficos.

¡¡¡Pupita!!! dolor de dedos. La música llega a rayar.

PUNTUACIÓN FINAL:



1 jugador 1x

Distribuidor Infogrames
Desarrollador SNK

Fecha de salida Disponiblel
Tipo RPG/Terror Gótico





▲ Ten cuidado con la magia de los monstruos, porque te pueden dejar sin vida en un pispás.

Tras la estela de los mejores



▲ A lo largo del juego encontrarás ítems y armas que te serán muy útiles más adelante. ¡No te olvides!

Hace dos años, en el Tokyo Game Show, SNK presentó lo que sería una revelación en los juegos de rol: "Koudelka", el primer título de este género distribuido por Infogrames. Koudelka presenta un innovador modo de combate, diferente a lo que hemos visto hasta ahora en los típicos Final Fantasy VII y VIII, Wild Arms etc... Destaca especialmente por su elevada jugabilidad, la variedad de menús e ítems. Por todo esto se puede decir ya que SNK ha conseguido uno de los títulos que, sin duda, arrasará en el viejo continente y que ya ha arrasando en Japón y Estados Unidos.

La trama se desenvuelve en un monasterio donde Koudelka, personaje principal de la historia, debe investigar la causa de las muertes y torturas que allí están ocurriendo. En su aventura se encontrará con Edward, un aventurero cazador de tesoros al que conoce salvándole de un ataque de un hombre lobo. El otro personaje del juego es James, un sacerdote enviado por el Vaticano para buscar un libro que tiene mucho que ver con la aventura y que no te revelaremos (no le vamos a quitar la gracia al juego, ¿no?) Entre los tres deberán ir resolviendo los misterios que encierra el monasterio y sus inquilinos, una pareja de ancianos que nos harán la vida imposible con sus trampas y demás artilugios. Además de los dos ancianos encontraremos algún que otro ladrón con el que vernos las caras. Tendremos que resolver varios puzzles (a veces sin sentido) que nos harán buscar e investigar hasta el más escondido rincón de cada habitación y que en algunos momentos nos desesperará con los dichosos combatitos, demasiado frecuentes para nuestro gusto. Estos combates tan frecuentes nos harán ver el juego de otra forma, de una forma desesperante, además son bastante lentos a la hora de cargar las armas, de hacer magias o incluso de combatir, ya que nos tendremos que mover por el escenario sobre unos cuadritos que aparecen cada vez que tenemos que atacar (algo parecido a lo que ocurre en Front Mission). Habrá que tener mucho cuidado con el uso de las armas debido a que algunas de ellas, como las dagas, espadas o porras se rompen con el uso y no tenemos nada que nos indique cuando se nos van a romper. Otras en cambio, como las pistolas, escopetas o rifles no se desgastan, pero las deberemos cargar varias veces, lo que nos hace perder tiempo. Según vayamos avanzando y atacando cogeremos más nivel con cada arma, por ejemplo. Si llevamos siempre dagas en nuestra posesión y conseguimos subir nivel realizaremos más golpes y causaremos daños mayores. Las magias no están del todo mal ya que, como ocurre con las armas, suben de nivel dependiendo de las veces que las utilicemos. De todas formas son algo lentas y deberemos cargarlas antes de utilizarlas. Hay cinco (pocas la verdad): Curación, Agua, Fuego, Tierra y Viento, que irán aumentando en espectacularidad según suban de nivel.

La variedad de monstruos es alucinante. Decenas de bichos, zombies, fantasmas etc... nos harán la vida imposible con habilidades independientes que hacen distinto a cada uno de ellos. En los jefes es donde mayor complicación vamos a encontrar debido a que tienen un nivel muy alto y apenas les lastimaremos.

Los escenarios en 2D nos cautivarán por su perfección y el realismo de algunas estancias. En la mayoría deberemos investigar y descubrir pistas que más adelante nos servirán para resolver puzzles, porque hasta en el lugar más recóndito nos podremos encontrar una pieza de alguno de los rompecabezas que deberemos completar a lo largo del juego.

Este juego sin duda alguna promete ser una de las grandes estrellas que SNK programe para la Play Station actual.



▲ Inspecciona cada rincon de la estancia y no te dejes ninguno de los objetos. Mira detrás del cuadro. ¿lo ves?

▲ Prepárate para romperte el coco. Aquí tienes que buscar dos combinaciones de elementos.



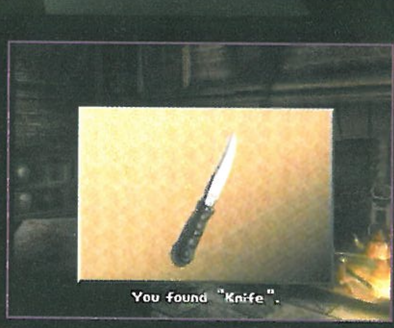
▲ Algunos jefes finales te dejarán con la boca abierta....



▲ En la biblioteca, además de encontrarte libros, podrás grabar tu partida después de matar un jefe final.



▲ Parece una chiche, pero no veas como pica. Menudo monstruito. ¡Ya verás cuando te encuentres con él!



▲ Esta es una de las armas que podrás encontrar a lo largo del juego... Procura encontrar algo más potente.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9
Escenarios y personajes muy currados.	
MÚSICA Y FX	6,5
Llega a ser desesperante en algunos momentos.	
CONTROL	7
La respuesta de el personaje no es del todo buena.	
INNOVACIÓN	8
Distinto a lo visto hasta ahora en cuanto a combates se refiere.	
JUGABILIDAD	7,5
Los combates tan repetitivos acaban rayando demasiado..	

Interes



LO BUENO Y LO MALO

La innovación en el sistema de combates. Los detallados personajes. Los gráficos y escenarios.

La lentitud y reiteración de los combates. La excesiva facilidad del juego.

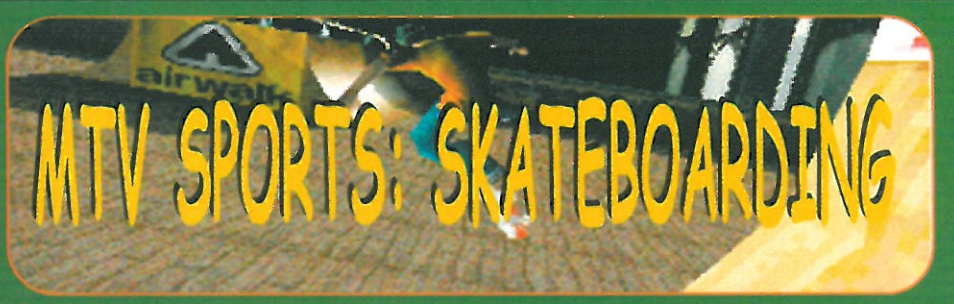
PUNTUACIÓN FINAL:



1-2 jugadores 1x

Distribuidor Proein
Desarrollador THQ

Fecha de salida Disponible
Tipo Deportes/Skate



MTV SPORTS: SKATEBOARDING

Pituetas por aquí, purietas por allá



Esta maniobra no la habiamos visto nunca en un juego de skate, haber si eres capaz de hacerla.

Seguro que últimamente has visto por el centro de todas las grandes ciudades millones de objetos volantes no identificados. La fiebre (en principio americana) de los patinadores está haciendo estragos por todo el mundo. El último invento relacionado con el tema fijo que no ha pasado desapercibido ante tus ojos. Sí, el patinete ese plateado que se dobla en un "plis plas" y que no baja de 30 talegos...bueno, pues dicho esto, no creas que voy a contarte que este juego ya ha introducido ese trasto. Pues no. Pero te puedes conformar con el tradicional monopatín, que no por eso tiene menos espectacularidad.

En el modo survival empiezas con muy poco tiempo. Realiza las mejores piruetas antes de que finalice el tiempo.

Porque si algo le sobra a este juego es espectáculo. Quizá uno de sus mayores problemas es la poca innovación que aporta al género. Son ya muchos los títulos que tratan este tema, pero bueno, que se le va a hacer. La idea básica es la siguiente: eliges un skater, le pones la pinta que quieras, medio personalizas tu tabla, y a volar...aunque claro, para eso, es imprescindible una melodía que te acerque al inmenso hogar de los pajaritos. Y este es el punto fuerte del juego... la música.

En el modo de juego MTV tendrás que recolectar todos los logos antes de que acabe el tiempo.

Lo cierto es que, con escasa capacidad observativa que posea cualquiera, lo primero que llama la atención de este título, es lo de la MTV. ¿Qué pintan los de la cadena esa americana de la música y los premios en el nombre de un juego de Play? Pues pintan mucho. O más.

Todo va relacionado con el culto de los skater. Cualquiera que de esto sepa algo, conoce que para ellos, el patín es algo más que un deporte o un entretenimiento. Es su vida, su modo de vida. Son tribus urbanas que adaptan su conducta a su ropa, a sus gustos y a su música. La música les lleva en volandas hacia las volteretas y el espectáculo, y por eso, la MTV se introduce en este mundillo, dejando su marca en una excelente banda sonora que está compuesta por distintos temas de varios grupos cañeros que se relacionan con el mundo skater: Delftones, etc.

Existen distintos tipos de competición que van, desde la típica en la que puntúan por tus piruetas y por tu equilibrio sobre el patín,



La cantidad de "grinds" que puedes realizar en este juego es bastante numerosa.

Cuando ejecutas un "grind" un medidor aparece para indicarte el equilibrio de tu skater. Como se te vaya mucho hacia un lado, estás en el juego.





▲ Tienes la oportunidad de escoger skaters imaginarios en el modo lifestyle adjudicándoles sus capacidades e incluso el sponsor.



▲ Podrás realizar un montón de "grinds" usando el botón direccional del pad cuando te subas a una barandilla.

hasta la novedosa batalla contra el segundo jugador en la que, encima de este monstruo sobre ruedas y a la vez que haces barbaridades con el trasto, le lanzas granadas a tu colega con el único fin de reventarle y así ganarle.

Comienzas con la posibilidad de elegir dos escenarios, y bastantes personajes con sus diversas características.

Hay que destacar su dificultad. Hay que ser bastante bueno para no terminar con los dientes rotos tras golpearte bruscamente con el suelo. De hecho, la sangre aparece muchas veces, porque es cierto que los brincos que das cuando caes mal, deben de doler...y la verdad es que es difícil realizar los movimientos más complicados.

Otro dato reseñable es la gran variedad de movimientos que se pueden realizar en el aire: Indy,etc. Cuanto mayor sea la dificultad de ejecución, mayor es la puntuación, aunque también se valora la altura del salto, y como no, la variación. Si te aprendes un saltito y te emocionas y no paras de repetirlo, el "jurado", que no es tonto, te puntúa bajo.

Así que ya sabes, gira el mandito para todos los lados, combina botones y movimientos, saltos y piruetas, giros y regiros, más saltos...y cuidadito con los sopapos.

Si te caes, no te desmoralices y levanta el culo, ya le irás cogiendo el truquillo. Ante todo, paciencia.

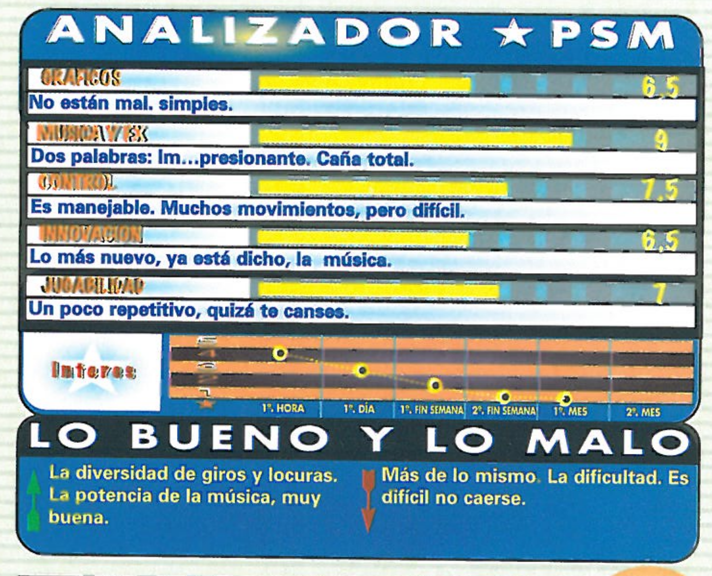
Y sobre todo sube el volumen de la televisión porque la música es buena, si señor..



▲ Muchos de los escenarios están localizados en parques de skate.



▲ No todos los skaters del juego son reales. Algunos, como ya hemos dicho los puedes editar tú. Esto añade al juego una gran variedad.



ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	No están mal. simples.	6,5
MÚSICA Y FX	Dos palabras: Im...presionante. Caña total.	9
CONTROL	Es manejable. Muchos movimientos, pero difícil.	7,5
INNOVACIÓN	Lo más nuevo, ya está dicho, la música.	6,5
JUGABILIDAD	Un poco repetitivo, quizá te canses.	7

Interes: 1ª. HORA · 1ª. DÍA · 1ª. FIN SEMANA · 2ª. FIN SEMANA · 1ª. MES · 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ La diversidad de giros y locuras. La potencia de la música, muy buena.

▼ Más de lo mismo. La dificultad. Es difícil no caerse.

PUNTUACIÓN FINAL: 7,3

1-2 jugadores | 1x CD | Distribuidor Proein | Desarrollador Activision | Fecha de salida Disponible | Tipo Beat´em up | Noviembre2000



Acción Mutante

Coincidiendo con la aparición en la gran pantalla de la película X-MEN, Activision ha sacado a la luz un nuevo juego al estilo beat´em up basado en los personajes del film. X-MEN: Mutant Academy reúne las características necesarias para ser considerado uno de los mejores de su clase, con aspectos similares a Tekken 3, sobre todo en la pantalla de menús, e incluso añade toques originales como los superpoderes y los golpes extremos, unidos a la genial estética de cómic y a los diferentes fragmentos de la película que podremos ver a medida que superemos más y más combates.

Cuenta la historia que desde el principio de los tiempos han existido mutaciones que, con el paso de los años, han originado un tipo de seres con poderes extraordinarios: los X-MEN. Uno de estos mutantes, Charles Xavier, decidió reunir un equipo de superhombres y entrenarles para que utilizasen sus poderes en favor del bien. Aun así, las personas normales temen y desconfían del poder de los X-MEN, pero la labor de éstos es protegerles aunque sean rechazados. Los mutantes aprenderán a desarrollar toda su energía en la Mutant Academy.

Como es normal en todos los juegos de lucha, X-MEN comienza con un menú principal en el que podremos elegir el modo en el que pelear. Entre los que ya conocemos de otros beat´em up están el modo arcade, el modo competitivo (versus) y el modo supervivencia (survival). Otros modos que resultan novedosos son el modo academia y el modo cerebro.

El modo arcade te permite jugar una partida de un solo jugador y enfrentarte a todos los personajes del juego. En la medida en que vayamos ganando combates y avanzando se irán abriendo secretos que podremos desvelar en el modo cerebro. Al principio no es recomendable jugar en este modo, sino entrenar e ir descubriendo golpes extremos básicos para derrotar a cualquier enemigo.

En el modo competitivo pueden participar dos jugadores. Es una de las opciones más divertidas para jugar con los colegas. La diferencia con los otros modos es que puedes seleccionar tu nivel de salud, el escenario en el que luchar, el tiempo de duración de cada asalto y el número de asaltos del combate.

El modo supervivencia, que ya veíamos en otros juegos como el mencionado Tekken 3, es un modo de un solo jugador para poner a prueba todos los golpes y poderes aprendidos contra una serie interminable de oponentes. En el momento en que pierdes un combate se acaba la partida, pero por cada victoria se puede obtener mayor nivel de salud, dependiendo del tiempo que te haya llevado acabar con tu enemigo.

La originalidad del juego se da en los modos academia y cerebro. En el modo academia podemos aprender a utilizar los poderes especiales o los movimientos más sencillos de cada uno de los personajes. El aprendizaje se puede realizar en la Academia de Entrenamiento o en un Estudio independiente.

En la Academia de Entrenamiento deberás seguir las lecciones del mismísimo profesor X. En el Estudio independiente puedes realizar tus propios progresos con otro rival, aunque no hay nada que temer ya que éste se limitará a recibir tus golpes sin posibilidad de reprimenda.

En el modo cerebro puedes acceder a todos los secretos que has ido desvelando con tus victorias en el modo arcade. A mayor número de victorias, mayor será la lista de objetos entre los que elegir.

Otras novedades que podemos observar son los medidores de superpoderes que aparecen en pantalla en el transcurso de una pelea. Es un medidor dividido en tres partes, cada una de las cuales nos indica cuando podremos hacer uso de un superpoder básico, uno en cadena o uno extremo. También existe un medidor de contraataque que sirve para devolverle la moneda a tu enemigo cuando éste quiera emplear sobre ti un poder especial.

Los personajes que están a las órdenes del profesor X son diez: Cyclops,

especialista en rayos ópticos; Wolverine, con sus garras de adamante; Gambit, que emplea cartas de la baraja cargadas con energía; Storm, con poderes para controlar el clima; Beast, una bestia como su propio nombre indica; Phoenix, con poderes telepáticos; Toad, especialista en el salto; Sabretooth, con gran capacidad de recuperación; Mystique, asesina experimentada; y Magneto, con la determinación de conquistar la raza humana para evitar su opresión a los mutantes.

El apartado gráfico del juego es de calidad, con personajes detallados con un aire de cómic. Cabe destacar las imágenes de la película que podemos ver en el modo cerebro y las de los propios personajes del juego, escenas que se obtienen consiguiendo victorias en el modo arcade.

Los efectos de sonido están muy logrados. Los rayos láser, los golpes sobre la tierra que provocan temblores, las cuchilladas,... todos dan una sensación de realismo muy buena. Sin embargo, el apartado musical es escaso y ni siquiera llega a llamar la atención.

Con X-MEN: Mutant Academy tenemos una opción más a la hora de elegir un juego de lucha . Buen control y alto nivel de jugabilidad que, unidos al atractivo gráfico del juego y al original argumento basado en entrenar a los X-Men, hacen de este juego una opción más que interesante, sobre todo teniendo en cuenta la "calidad" de algunos otros beat´em up que están saliendo al mercado en las últimas fechas.



▲ Los personajes se mueven con una rapidez sorprendente.



▲ Además de golpes puedes usar habilidades típicas de cada personaje.



▲¡uuffff! eso duele.....



▲ ¡Qué manía tienen las mujeres de atacar siempre a las zonas bajas! Si es que son...

...taques con superpoderes siempre son los más efectivos. Usalos con medida ya que ...pre los tendrás disponibles.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota
GRÁFICOS — Buenos, teniendo en cuenta que están realizados al estilo cómic.	8
MÚSICA Y FX — La música pasa desapercibida. Los efectos especiales son de lo más realistas .	7,5
CONTROL — Buen control, pero con combinaciones de teclas muy complicadas.	7,5
INNOVACIÓN — El argumento, el entrenamiento, los superpoderes , modo cerebro,...	9
JUGABILIDAD — Combates difíciles y golpes de realización complicada.	7,5

Interes: 1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ La Academia de Entrenamiento. El modo cerebro. Los superpoderes. Los personajes y sus distintas especialidades.

▼ Combinaciones de teclas complicadas y costosas. La música. Es difícil llegar al KO.



PUNTUACIÓN FINAL: 7,9

SPIDER-MAN®

POR FIN UN BUEN JUEGO DEL LANZAREDES

Son muchos los héroes de dibujos animados que han conseguido hacerse un hueco en el mundo de los videojuegos; desde los míticos Superman y Batman, hasta los fabulosos X-Men, pasando por dibujos menos guerreros como la irremediable familia Simpson o los genuinos Mortadelo y Filemón, (creo que ya sólo falta que salga un juego de Superlópez). Pero si hay un mito al que pocas veces nos hayan dado oportunidades de guiar con nuestras propias manos, (y las veces que lo han hecho la han cagado) ese ha sido Spiderman. Sólo en alguna ocasión nos han dado la oportunidad de manejarle (en 16 bits, claro), y lo cierto es que nadie ha salido demasiado contento de la experiencia. Ya era hora de que alguna compañía se preocupase un poco por dejarnos ver moverse al hombre-araña, y por lo que hemos visto, no hay ninguna duda de que los chicos de Activision han hecho un trabajo de lo más currado. Así que por fin, después de muchos años, ya podemos pasar a la acción con nuestras telas y no tener que dedicarnos simplemente a ver a uno de nuestros héroes por la tele o los cómics.

La historia que se desarrolla en el juego es todo un misterio. Mientras Peter Parker (o sea, Spiderman) acude a la presentación de un nuevo proyecto tecnológico del ahora reformado Dr. Octopus, alguien vestido con un traje de Spiderman burla los sistemas de seguridad y roba el nuevo y evolucionado aparato. Ahora, nuestro héroe, no sólo se encuentra con toda la policía de Nueva York buscándole por un robo que no ha cometido, sino que además tendrá la difícil misión de resolver todo el misterio. ¿Será capaz?.

Estamos sin duda ante uno de estros juegos de acción que no nos dejan indiferentes. Con Spiderman se han roto unos cánones en cuanto aventuras 3D se refiere, pero no porque hayan revolucionado el sistema gráfico ni nada por el estilo, sino porque un personaje que posee capacidades para moverse por suelos, paredes y techos, así lo permite. Sinceramente, si hay algo que se tenga que destacar especialmente de este juego, es la movilidad que posee nuestro personaje. Podremos acceder prácticamente a cualquier sitio, y no habrá rincón que se nos resista. Esto hace que cada pantalla, se divida prácticamente en dos mundos completamente diferentes: el suelo, y el techo. Ir por el techo dentro de los edificios nos permite acceder a habitaciones, sorprender a nuestros enemigos, y descubrir alguna que otra sorpresa más. Nos os preocupéis por la vista, porque los desarrolladores se lo han trabajado bastante para que las paredes y los techos se vuelvan transparentes cuando estamos pegados a ellas, así que no tendremos ningún problema para llevar a cabo nuestra aventura con éxito.

Aparte de la movilidad, poseemos también bastante variedad en cuanto a los modos de ataque. Podemos optar por un combate directo, y liarnos a patadas y puñetazos con todos los villanos, o bien buscar la sorpresa de una buena tela de araña que inmovilice o atraiga a nuestros enemigos hasta nuestras narices; ya solo quedará arrearle un buen golpe. También tendremos la posibilidad de recoger objetos que podremos lanzar a todo lo que se nos ponga por delante, o bien tratar de inmovilizar a nuestros oponentes sorprendiéndoles desde atrás. Las telas de araña nos permiten, además de atacar a nuestros enemigos, desplazarnos a gran velocidad lanzándolas por techos, paredes, o donde se nos antoje. No creas que te vas a aburrir de tanta tela de araña, porque el juego tiene acción, aventura y desenlace para un buen rato.

Como sabrás, nuestro amigo Spidey posee muchas más habilidades. El sentido arácnido es de gran utilidad, ya que nos alertará cuando tengamos enemigos cerca; también nos ofrecerá otras informaciones de interés, en las que nos avisará de agujeros en el techo y demás elementos que nos ayudarán a llevar a cabo nuestra hazaña. Como no solo de tela vive el hombre, también contaremos con la inestimable colaboración de la exótica Gata Negra,



▲ Sinceramente, el juego es muy bueno pero ¿se pueden enganchar las telarañas en las nubes?.

▲ El sentido arácnido nos será muy útil durante todo el juego.

▲Rhino es uno de los rivales más bestias, aprovecha la inteligencia y habilidad de Spidey.



▲ Algunos enemigos no son lo que parecen, Venom acabará siendo tu colega...

▲ No sólo de tirar redes vive Spiderman, también sabe repartir lo suyo.



▲ Venom siempre ha sido nuestro personaje favorito.

que además de estar muy buena y ser muy morbosa, nos dará pistas de bastante interés. Teniendo en cuenta que tenemos a la policía y a toda una panda de malhechores en contra nuestra, cualquier ayuda es poca.

El aspecto gráfico esta muy cuidado, y las texturas y los escenarios son bastante completos. El aspecto de los personajes es muy bueno, y por fin nos encontramos un Spiderman con un físico de superhéroe, y con unos movimientos dignos de un hombre de su elasticidad. La ambientación también está bastante lograda, y la música acompaña para que el juego sea lo más brillante posible. Es todo un detalle el que este traducido al castellano , porque si no fuese así, alguno no se enteraría ni del No-Do. Se ha conseguido recrear perfectamente el ambiente del cómic gracias a la introducción de elementos y personajes que así lo reflejan; la aparición de la casa de los 4 magníficos y la redacción del Daily Bugle, así como los míticos Dr. Octopus, o el Lagarto, consiguen ambientar esta extraordinaria aventura a las mil maravillas. Para motivarte más en tu afán por conseguir salir adelante, tendrás el incentivo de poder conseguir una amplia galería de viñetas de cómic, portadas y demás elementos del mito Spiderman. ¿Te atreves a enfundarte el traje de hombre araña?.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	8,4
Bonitos decorados y variados colores. Amplios escenarios.	
MUSICA Y FX	8
Ambienta muy bien. Banda sonora de la serie.	
CONTROL	9
La movilidad de Spiderman es lo mejor del juego.	
INNOVACION	8
¿Cuando has andado tú por las paredes?.	
JUGABILIDAD	8,5
Mucha acción ,aventura, escenarios, opciones...	

Interes: 1º. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

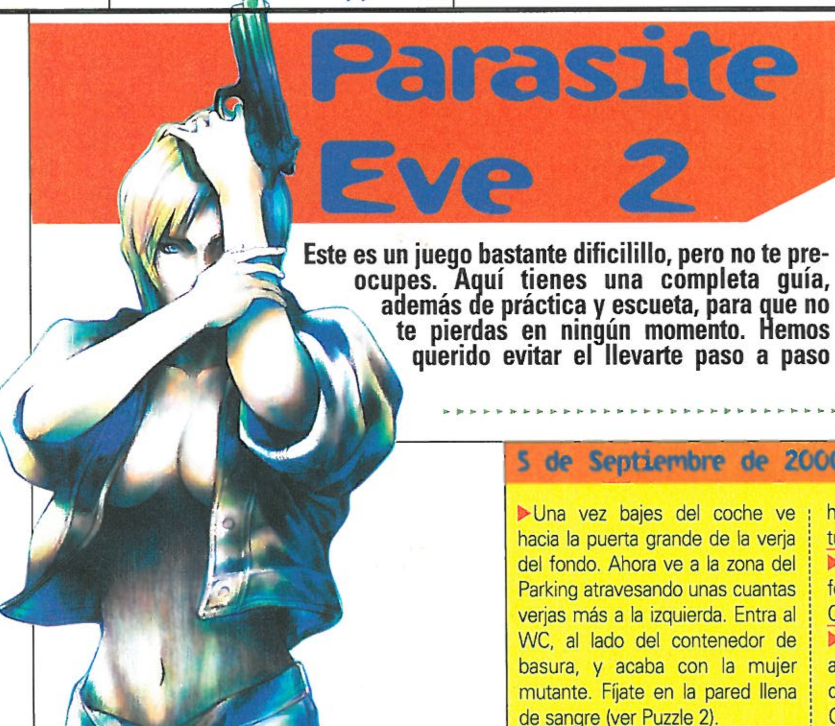
LO BUENO Y LO MALO

La movilidad y elasticidad de Spiderman es espectacular. Los escenarios son amplios y las opciones muy variadas. Nuestro héroe es un fiera.

¿Desde cuando se pueden colgar telarañas de las nubes?. A veces te lías cuando andas por el techo.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,4

HEIST!



Parasite Eve 2

Este es un juego bastante dificilillo, pero no te preocupes. Aquí tienes una completa guía, además de práctica y escueta, para que no te pierdas en ningún momento. Hemos querido evitar el llevarte paso a paso para que explores por tu cuenta y descubras la grandeza de este juego por ti mismo. La guía te cuenta simplemente las cosas imprescindibles que tienes que hacer para acabarte el juego, el resto es cosa tuya. En ella te contaremos como vencer a todos los "bosses" y como resolver los puzzles sin que tengas que desesperarte buscando la solución, ya que algunos son especialmente difíciles. En la primera parte de estas páginas encontrarás referencias a llaves, puzzles y jefes numeradas (p.ej.: Ver jefe 8 o ver llave 3) las cuales tendrás detalladamente explicadas al final de las páginas de esta sección de estrategia. Lo hemos hecho de esta manera para que sólo utilices

Comienzo: Estación de Policía.

Asegúrate de no saltarte las prácticas en el salón de tiro. Te enseñarán como manejar las armas, magias y el sistema de combate. Cuando hayas acabado de practicar dirígete a la Armería y compra un par de tónicos. De momento olvídate de comprar armas, ya que no tienes suficiente dinero para ellas. Sal de la Armería y dirígete al Garage para hablar con Pierce. Prepárate para ir a la primera misión.

Akrópolis Plaza

- Coge el mapa para añadirlo a tu unidad GPS. El mapa está detrás de la estatua blanca del hombre desnudo.
- Las llaves de la cafetería se encuentran tras las puertas de cristal que hay al lado del teléfono.
- Ver Jefe 1
- Vuelve al teléfono y te darán permiso para recoger los ítems que tienen los agentes SWAT muertos.
- Cocina: Ve a la cafetería y cruza la puerta que hay al fondo a la izquierda. Una vez la atravieses, la cocina se encuentra en la primera puerta que te encuentras a la izquierda. Inspecciona al SWAT muerto y el frigorífico.
- Llave Azul - Ver Llave 1.
- Entra a la Sala de Control de energía que hay a continuación de la cocina y ve al panel de control que hay a la derecha del ordenador. Mete la Llave Azul en la ranura "A".
- Llave Roja - Ver Llave 2
- Vuelve al panel de control e introduce la Llave Roja en la ranura "B".
- Ver Puzzle 1
- Ve a la Iglesia y entra por la puerta de la izquierda. Camina por detrás de la estatua hacia la izquierda y coge el objeto que hay detrás de la bomba. Es la Tarjeta Negra.
- Sal de la iglesia y ve hacia el puente. (Ver Puzzle 1)
- Ver Jefe 2

5 de Septiembre de 2000. 12:13 Desierto de Mojave.

- Una vez bajes del coche ve hacia la puerta grande de la verja del fondo. Ahora ve a la zona del Parking atravesando unas cuantas verjas más a la izquierda. Entra al WC, al lado del contenedor de basura, y acaba con la mujer mutante. Fíjate en la pared llena de sangre (ver Puzzle 2).
- Vuelve a la zona del Hotel Bronco y entra por una pequeña verja que hay al fondo del patio a la derecha (al lado de la máquina de hielo) Atraviesa la única puerta que hay y entrarás en el Garaje.
- Ver Puzzle 3
- Una vez hayas recibido la llve de la habitación 6 del Hotel, dirígete a esta habitación que se encuentra en el segundo piso. Aquí podrás guardar la partida y dispones además de un baúl donde dejar los objetos que no te sean muy necesarios.
- Sal por la parte de atrás (una escala en la terraza) y elimina a los monstruos que te atacarán.
- Ver Llave 3
- En la pared del WC del Saloon hay un mapa de la zona, añádelo a tu GPS.
- Entra a la cocina. Ve hasta el fondo y coge el imán de Coca-Cola. (Ver Puzzle 5 y Llave 4)
- Ahora hay que ir al pozo, pero antes asegúrate de coger la cuerda que hay al lado de la puerta del Garaje.
- Ver Jefe 3
- Ver Puzzle 6
- Echa un vistazo a la tienda para coger ítems. Ve a través de las cámaras frigoríficas de las bebidas y sal por las puertas. En la primera habitación encontrarás un cinturón que te permitirá llevar más objetos. Ve a la segunda habitación e inspecciona un pequeño armario que hay. (Ver Llave 5)
- Ver Puzzle 7
- Ver Jefe 4
- Después de ver el coche destrozado dirígete a la caravana de Douglas; él te prestará su camioneta. Pero para poder usarla necesitarás una lata que deberás llenar de gasolina para echársela a la camioneta.
- Ver Puzzle 8
- Ver Llave 7
- Ver Puzzle 9
- En el Almacén del segundo piso, en la parte trasera, se encuentra la lata que necesitas para la gasolina. Una vez la tengas, camina hacia la izquierda y encontrarás una caja fuerte. La combinación es - 4487 - obtendrás un frasco de "Agua Bendita".
- Vuelve al principio del nivel, a la gasolinera y llena la lata.
- Después de darle a Douglas la gasolina, dirígete al Bar y te encontrarás con Kyle. (Esto es importante, ya que de aquí depende uno de los finales del juego).
- Ver Jefe 5
- Baja y te encontrarás con Douglas que te dará la llave de la camioneta. Ve a la caravana de Douglas y recibirás la M950. Compra cuantas cosas puedas, ya que puedes almacenarlas en el camión.

6 de Septiembre, Meseta de Dryfield. Mina. Desierto de Mojave, Nevada.

- Tendrás que enfrentarte a unos cuantos de los pesados y dañinos "Perros-Caballo". No gastes munición, hay una manera más sencilla de deshacerte de ellos. Colócate en el borde del barranco (donde no hay valla) y espera a que te vayan a atacar (cuando se paran y te miran). Entonces, con un rápido movimiento lateral, apártate y caerán al vacío. Pero ten cuidado, porque si te dan, el que se va al barranco serás tú.
- Para cruzar el puente de dentro de la mina, antes tendrás que ir donde la vagoneta y quitarle el freno. Esta rodará y te dejará el camino libre para que encuentres un tablón que deberás poner en el puente roto.
- Ver Puzzle 10 y Jefe 6
- Con la segunda clavija vuelve a la habitación que hay tras la puerta 1. Pon la nueva clavija en el agujero de arriba y la otra clavija en el de abajo. Esto abrirá la puerta 2, la entrada que hay al lado de la moto.
- Ver Jefe 7
- Atraviesa la puerta marcada con "E-38" y accederás al Hall Sur del Almacén. Llegarás al final del corredor B1. Abre las puertas del Hall del Ascensor Sur y entra por las puertas al fondo de la esquina izquierda. Entrarás en la Armería.
- Ver Puzzle 11
- Dirígete a la Sala de Esterilización. Entra por la puerta de la izquierda, hay un teléfono. Atraviesa las puertas dobles y baja en el Ascensor al piso B2. Ve a la sala de experimentos genéticos y atraviésala. Cuando seas golpeado misteriosamente por algo, vuelve a la Sala de Esterilización y asegúrate de tener la salud al 100%. Una vez comience a salir el gas corre hacia la trampilla de desperdicios que hay al lado de la entrada y podrás escapar de una muerte segura.

- Ver Jefe 8
- Antes de irte, corre al agujero de descarga y coge el ›ack médico. Elimina a todos los enemigos y vuelve ıacia la puerta.
- Ver Puzzles 12 y 13
- No subas por el ascensor. Vuelve a la puerta que ›staba cerrada al este del área B4, donde el agua. ıtraviésala y aparecerás en Dryfield.
- Ver Puzzle 14 y Llave 8
- En el Laboratorio, ve al ordenador para resolver el 'uzzle 15
- Ve a la sala de Control. El sistema de cámaras ARK-CAM se encuentra en la esquina de la derecha. En la ›antalla del ARKCAM, desbloquea la puerta del park-ng, dá corriente al ascensor que conduce a Neo Ark y lesactiva el sistema de seguridad (primera, tercera y ltima pantallas) Dirígete después al corredor principal 32.
- Una vez en la tumba egipcia, gira a la izquierda y te ncontrarás un panel en la pared con un puzzle.
- Ver Puzzle 16, Jefe 9 y Puzzle 17
- Dirígete a la Isla y lucha con el Jefe 10 en la galería ubterránea.
- Ver Puzzle 18
- Entra en la Planta de Energía y acaba con el mon-truo como hiciste anteriormente y corta la energía. 'uelve al refugio.
- Ve al ascensor adyacente nada más vuelvas de B2.)irígete a B6 y sigue a la niña (Eve) hacia la habitación onde te encontrarás con el Jefe 11.
- Cuando entren los Golems en la habitación, ve a la squina superior de la derecha y hazte con la proteína. :onduce rápido a Eve, haciendo que te siga y sperándola a que te acompañe, al ascensor antes ue la sala se llene de gas.
- Vuelve a la sala de control en B1. Lee las notas de 'ierce y llama a la central MIST desde la sala de ester-ización o desde el parking para informar a Jodie de la ituación de Pierce.
- Ver Llave 9 y Puzzle 19
- Saca el Jeep rojo y usa la Llave de Bowman para brir el panel de control. Sube al Jeep.
- Acaba con los Golems. Examina la moto y coge el ›sito de peluche de Eve. Acaba con los Golems que ıedan y sal por las puertas del este.

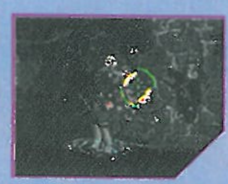
6 de Diciembre. Tienda de Campaña. Desierto de Mojave, Nevada.

- Después de recibir los ítems, compra una Armadura Táctica y una Pistola Lanzagranadas o el accesorio M203 del rifle si no los tienes ya.
- Si el perrito Flint aparece (o sea si se salvó del ataque del lanzafuegos del hotel) dale el osito de Eve.
- Examina el panel de la derecha para abrir las puertas grandes. Ve al parking y contesta al teléfono.
- Dirígete a la sala donde estaban los Golems congelados para salvar a Pierce.
- Ve a la sala de esterilización y salva al soldado herido.
- Vuelve al parking, donde ahora habrá un camión del ejército y un soldado y equípate a tope. Ve a la sala de control.
- Acaba con el Golem nada más salir del ascensor.
- Ver Jefe12 y después el JEFE FINAL.

monstruos


▲ Cara cráneo: Este monstruo es un pringao, acaba con el simplemente con unos cuantos tiros.


▲ Opossums: Fáciles de eliminar, pero ten cuidado con su veneno.


▲ Murciélagos: Sitúate a una cierta distancia de ellos y elimínalos con una ráfaga de ametralladora.

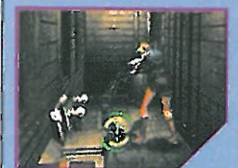

▲ Humpty Dumpty: Son muy lentos. Dispárales mientras te mueves alrededor de ellos.


▲ Gusanos: Vigila sus saltos. Con la pistola es suficiente. Si te rodean usa la combustión y haz una parrillada con ellos.


▲ Polillas: Se eliminan de forma similar a los gusanos. Cuidado con su veneno.


▲ Chaser: La forma de eliminarlos es con paciencia e inteligencia. Dispara rápido y apártate cuando embistan. Ellos sólos se suelen hacer daño.


▲ Wimps: No dejes de dispararles, si se acercan mucho lánzales una bola de fuego en toda la jeta.


▲ Escorpiones: Son lentos atacando. Muévete mientras les disparas. Si te rodean usa combustión.


▲ Mosquitos: Intenta derribarlos, en el suelo son mucho más débiles. Aún asi no te darán problemas.


▲ Arañas: Estos bichos tienen la fea costumbre de desaparecer y aparecer en otro lado para sorprenderte. Dispara sin pausa y no desaparecerán, entonces acabarás rápido con ellos.


▲ Cabezones explosivos: Estas criaturas explotan con un solo disparo. Si te pillan cerca cuando exploten te harán daño. Procura dispararles desde una cierta distancia.


▲ Enanos: Pueden ser peligrosos si te atacan en manada. Intenta guardar una cierta distancia. Si se acercan mucho, los fríes con combustión.


▲ Lásers de Seguridad: Elimínalos uno por uno centrándote siempre en el mismo. Muévete cuando te localicen con el rayo y destrózalos con la ametralladora o el rifle.


▲ Babosas: Contra estos no te sirven las balas, ya que son inmunes a ellas. Deshazte de ellos con magia, preferentemente eléctrica.


▲ Monstruos Acuáticos: Dispárales sin pausa, te recomendamos la escopeta disparando de cerca. Cuídate de sus ataques eléctricos, aunque no son difíciles de esquivar.


▲ Larvas: Son muy lentas, pero pueden saltar y sorprenderte. Procura mantenerte a cierta distancia y dispara rápido, no te darán mayores problemas.


▲ Torsos y cabezas: Sólo aparecen con el Jefe 8 en el basurero radioactivo. Tienen la fea costumbre de agarrarse a ti. Guarda la distancia con ellos y si se te enganchan, quítatelos con combustión.

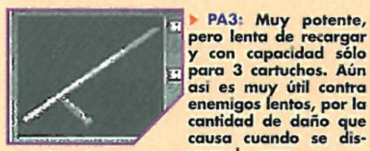

▲ Brazos Largos: No es difícil eliminarlo si sabes moverte por debajo de él y esquivar sus bolas de fuego. Aprovecha que eres mucho más rápido que él para chulearle y coserle a balazos.


▲ Escarabajos: Al igual que todos los que atacan en manada, la mejor forma de acabar con ellos es mantener la distancia y emplear combustión. No obstante, estos son un poco más duros de roer y te pueden dar más problemas.


◄ Nedry: Son rápidos, letales y resistentes. Dispárales rápido y muévete sin parar, es la mejor manera de acabar con ellos y salir bien parado.


◄ Altavoces: No te atacan directamente, pero te irán restando puntos de magia (MP). Destrózalos cuanto antes con una buena ráfaga de plomo.

armas



▲ **Tonfa:** Sólo sirve para ataques de cerca y lo más probable es que recibas más daño del que puedas causar. Pasa de él en cuanto te hagas con un arma de fuego.

▶ **PA3:** Muy potente, pero lenta de recargar y con capacidad sólo para 3 cartuchos. Aún así es muy útil contra enemigos lentos, por la cantidad de daño que causa cuando se dispara de cerca.



▲ **M93R:** Es la pistola estándar reglamentaria. Usa cargadores de 20 balas de 9mm. y puede disparar en series de 3. Su aspecto negativo es su corto alcance.



▲ **MP545:** Totalmente automática usa cargadores de 30 balas de 9mm. Está provista de un flash que provoca ceguera al enemigo durante unos instantes. Se puede mejorar con un cargador de 60 balas.



▲ **P08:** A no ser que seas un coleccionista de armas, pasa de esta pistola, es un gasto inútil de balas.



▲ **Lanzagranadas Automático:** Es el arma que más nos ha gustado del juego. Potente, con gran alcance y con un cargador de 12 granadas para disparar sin parar. Es increíble el daño que puedes hacer con este aparatejo a los Jefes. La más recomendable de todas, siempre y cuando vayas bien provisto de granadas para alimentar a este chiquitín.



▲ **P229:** Una pistola que usa cargadores de 12 balas, provista de flash. Su alcance es aceptable y es una buena alternativa para usarla como arma estándar cuando la consigas.



▲ **Magnum:** El arma definitiva. Buen alcance y con una potencia que causa un daño enorme, aunque algo lenta de disparo. Usa cargadores de 6 balas cal. 44. Muy útil contra los Jefes pesaditos.



▲ **AS12:** Mejor que la PA3, por su capacidad para 20 cartuchos y por ser más rápida disparando y recargando.



▲ **M249:** Aunque no es tan versátil como el rifle de asalto M4A1, sí es más rápido y usa cargadores de 200 balas de 5.56mm. con fuego continuo.



▲ **Pistola Lanzagranadas:** Potente y con un gran alcance, pero sólo dispara una granada cada vez y es bastante lenta de recargar. Muy útil contra Jefes y enemigos fuertes. La mejor manera de usarla es combinándola con ataques de magia.



▲ **M950:** Un arma con una fabulosa cadencia de disparo aunque con poco alcance. Usa cargadores de 100 balas de 9mm. Se convertirá en una de tus favoritas, y la más usada, a lo largo del juego.



▲ **Hipervelocidad:** Trazadora con un cargador de 100 balas, con un gran alcance y, como indica su nombre, con una velocidad de disparo alucinante. Su único inconveniente es su gran peso y que sólo está disponible una vez termines el juego.



▲ **Sable-Pistola:** ¡Sí! ¡Es el que te estás imaginando! Ni más ni menos que el arma que lleva Squall en FFVIII. Un arma que causa una enorme cantidad de daño si disparas al mismo tiempo que das un mandoble. Disponible cuando finalizas el juego con una buena puntuación.

M4A1 Rifle de asalto



Generalmente, los rifles suelen ser sólo un poco más potentes que las pistolas. Su principal ventaja radica en su largo alcance. El M4A1 usa cargadores de 30 balas de 5.56mm. y puede disparar tiro a tiro o ráfagas de tres. Pero lo mejor que tiene este rifle en este juego es la posibilidad de añadirle algunos extras como éstos:

Accesorios M4A1



▲ **Crgadores extra:** Con un cargador de éstos aumenta la capacidad del rifle hasta 60 balas, con dos se llega a 90.



▲ **Bayoneta (M9):** Para las distancias cortas proporciona un corte además del disparo. No es que sea muy útil.



▲ **Hammer:** Lanza una descarga eléctrica que deja atontado al enemigo, además de causarle daño.



▲ **Pike (Lanzallamas):** Te permite disparar una llama durante 30 segundos. Muy útil contra grupos numerosos de enmigos y con algo más de alcance que el Hammer.



▲ **M203:** Un lanzagranadas y un rifle en uno. Util cuando andas canino de espacio en el inventario. Tarda un poquito más en recargarse que la Pistola Lanzagranadas.



▲ **Javelin:** Dispara rayos láser. Su capacidad es de 60 rayos con un alcance excelente. Su única pega es que añade mucho peso al rifle, con la consiguiente pérdida de movilidad del personaje.

ARMADURAS

▲ Chaqueta de Asalto: Añade 10 MP y resiste el veneno. Permite llevar cinco objetos.



▲ Chaleco Táctico: Añade 50 HP y 10 MP. Permite llevar siete objetos y proporciona disparo rápido y recuperación de HP.



▲ Chaleco MIST: Añade 5 HP y 20 MP. Proporciona recuperación de MP y resiste parálisis, pero sólo permite llevar tres objetos.



▲ Armadura de Combate: Añade 40 HP y 10 MP. Está equipado con un detector de movimiento y resiste silencio. Permite llevar cinco objetos.



▲ Pistolera de Hombro: Añade 20 MP y disparo rápido. Sólo permite llevar cuatro objetos.



▲ Chicken Plate: Añade 60 HP y cuenta con espacio para cinco objetos. No recupera MP pero resiste muy bien los impactos y recupera HP.



▲ Chaleco PASGT: Añade 20 HP y permite llevar seis objetos. Resiste veneno y recupera HP.



▲ Traje EOD: Añade unos increíbles 100 HP y resiste impactos y parálisis. Permite llevar cinco objetos.



▲ Traje NBC: Una buena elección. Añade 20 HP y MP, resiste veneno y parálisis y cuenta con espacio para seis objetos.



▲ Traje Psíquico: Ideal para situaciones en las que se necesita usar mucha magia. Incrementa el MP en 50.



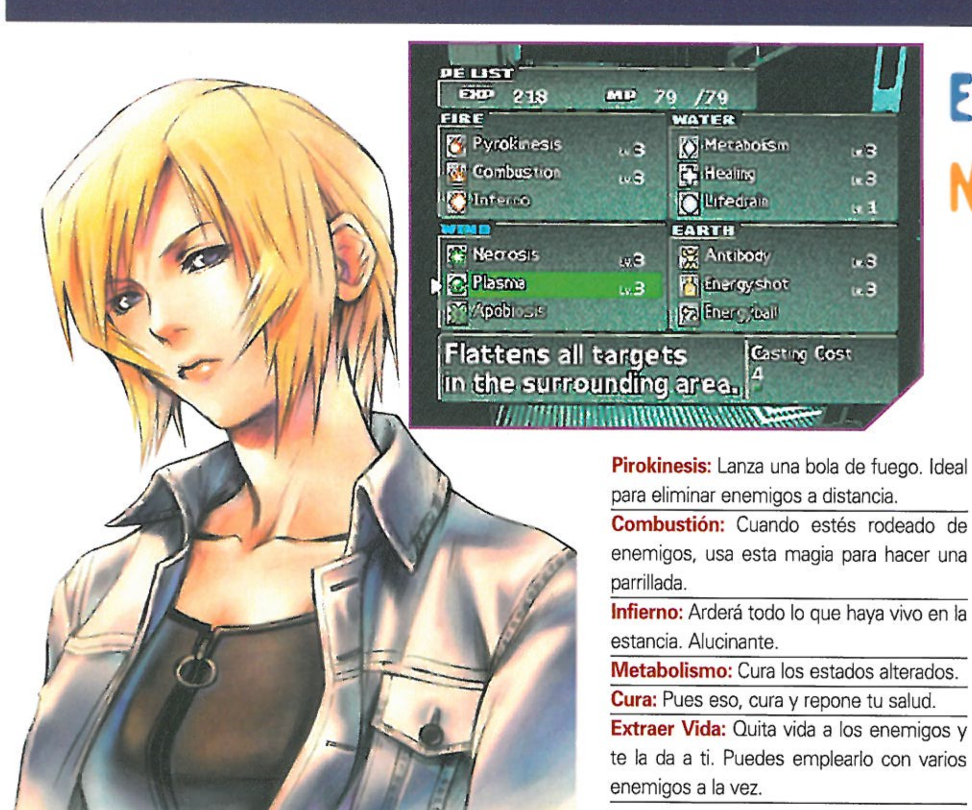
▲ Armadura Táctica: Añade 60 HP y 30 MP. Viene equipado con un detector de movimiento y analizador de HP del enemigo. Permite llevar ocho objetos.



▲ Chaleco Especial de Aya: Diseñado exclusivamente a medida para nuestra protagonista, añade 30 HP y 50 MP. Proporciona disparo rápido y recuperación de MP. Permite llevar siete objetos. Un gran chaleco.



▲ Túnica de Monje: El mejor equipamiento para la magia. Añade 100 MP y tiene espacio para 10 objetos. Además recupera y genera MP.



ENERGIA NEOMITOCONDRIAL

Pirokinesis: Lanza una bola de fuego. Ideal para eliminar enemigos a distancia.

Combustión: Cuando estés rodeado de enemigos, usa esta magia para hacer una parrillada.

Infierno: Arderá todo lo que haya vivo en la estancia. Alucinante.

Metabolismo: Cura los estados alterados.

Cura: Pues eso, cura y repone tu salud.

Extraer Vida: Quita vida a los enemigos y te la da a ti. Puedes emplearlo con varios enemigos a la vez.

Necrosis: Dispara una bola de electricidad. Similar a pirokinesis.

Plasma: Explosión de energía que noquea a múltiples enemigos. Aprovecha para acribillarlos cuando están atontados.

Apobiosis: Paraliza a todos los enemigos que haya a tu alrededor. Una vez más, aprovecha el parón para acribillarlos.

Anticuerpo: Reduce el daño recibido en un 50%.

Tiro Energizado: Aumenta el poder de tus armas. Prueba a usarlo combinado con el Lanzagranadas y verás lo que es bueno.

Bola de Energía: Genera una bola de energía alrededor de Aya que causa bastante daño al enemigo que se acerque y la toque.

ITEMS PRINCIPALES



Tónico, 1, 2 y 3: Recupera HP

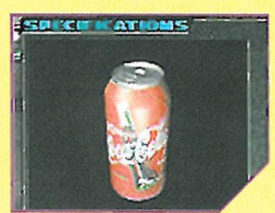


Agua de MP 1, 2 y 3: Recupera MP.

Spray: Provoca parálisis.



Amuleto Indio: Sube de nivel Necrosis.



Coca-Cola: Recupera parte de HP y MP.

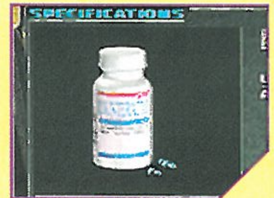


Pergamino: Sube de nivel Disparo Energizado.





Calavera de Cristal: Sube de nivel Combustión.



Proteína: Sube el máximo de HP en +5 y recupera totalmente HP y MP.



Agua Bendita: Sube de nivel Metabolismo.



Solución de Ringer: Recupera totalmente HP y MP.

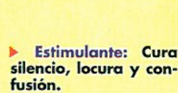
Pintalabios: Incrementa máximo de MP en +1.



Antídoto: Cura ceguera, parálisis y veneno.



Gafas: Resisten ceguera.





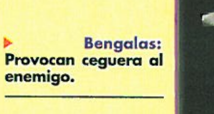
Estimulante: Cura silencio, locura y confusión.

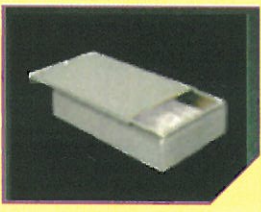


Caja de Municiones: Hay cajas de estas en todos los niveles. Asegúrate de su localización, ya que cada vez que acudas a ellas obtendrás gratis una recarga de 500 balas; y no se agotan.

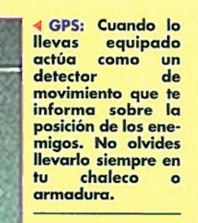


Linterna de Combate: Provoca ceguera al enemigo.





Bengalas: Provocan ceguera al enemigo.



GPS: Cuando lo llevas equipado actúa como un detector de movimiento que te informa sobre la posición de los enemigos. No olvides llevarlo siempre en tu chaleco o armadura.

Llaves



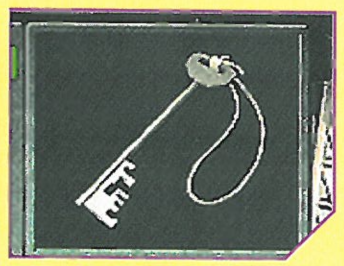
▲ **Llave Azul:** Se encuentra en el cuarto trasero de la cafetería en un armarito que hay en la pared de la derecha. Activa las escaleras mecánicas.



▲ **Llave Roja:** Se encuentra en el suelo de la iglesia. Sirve para vaciar de agua la fuente.



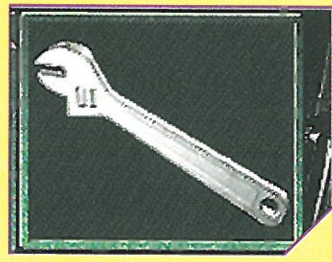
▲ **Llave del Bar:** Después de encontrarte con Madigan en lo alto de la Torre del Depósito de Agua, encontrarás esta llave en el cadáver que hay en la parte más alta de ésta. Esta llave abre las puertas del bar de Dryfield.



▲ **Llave del Taller:** Se encuentra detrás de una rejilla que hay en la otra entrada del taller, al lado del intercomunicador por el que hablas con Douglas.



◄ **Tarjeta de Bowman:** Vuelve a la zona del agua y coge el ascensor que te dijimos que no usaras. Ve a los dormitorios en B1, coge la tarjeta de Bowman y sal por la otra puerta. Lucha con el monstruo y abre los corredores de la zona este. Vuelve a B2.



▲ **Llave Inglesa:** La necesitarás para quitar las tuercas del armario que bloquea el hueco que hay en la pared detrás de la cual provienen los gritos de la mujer. Para conseguirla debes ir a la caravana de Douglas y pedirle permiso para usar su herramienta. Se encuentra en una estantería en el garaje donde está la camioneta de Douglas.



▲ **Llave de la Recepción:** Esta llave te da acceso a la recepción del hotel, justo enfrente de las escaleras que hay para subir a tu habitación.



▲ **Llave Maestra:** Como dice su nombre es la llave maestra del hotel. Abre todas las habitaciones del hotel.

► **Llave del Jeep:** En el parking, examina el panel de control y obtendrás la llave del Jeep eléctrico.



Solucion de Puzzles

1.- Al lado del panel de control hay una nota colgada con notas musicales y sus correspondientes números. Las notas se corresponden con el número 561. Este número es importante para cruzar el puente de acero más tarde. Introduce el código 561 en el puente.

2.- Mira el papel que hay al lado de las manchas de sangre de la pared. Este es el primero de una serie de acertijos que abrirán cerraduras más tarde. La solución a éste es 4.

3.- En el garaje ve a la parte delantera del coche. Justo a la izquierda hay un panel de control. Actívalo. Ahora ve al otro panel de control que maneja el elevador del coche y que está al otro lado de la verja. Pulsa arriba, girar, y abajo. Ahora atraviesa la puerta y gira a la izquierda donde hay un botón rojo; púlsalo. Abre la puerta que hay al lado del botón. Por último vuelve a poner el coche en su posición inicial. Ahora podrás pasar por la puerta de acero que estaba cerrada y que no te dejaba atravesar el elevador.

4.- Dirígete siguiendo la valla hasta el interruptor y activa la palanca. Acaba con los monstruos que te están esperando. Si la puerta se cierra antes de acabar con ellos, repite el proceso. Esta vez sólo aparecerán un par de ellos.

5.- Sal por la otra puerta de la cocina; llegarás a la zona de la torre de agua. Ve a la izquierda y entra por la puerta pequeña. Habla con Douglas a través del intercomunicador. En la parte izquierda de abajo hay una pequeña rejilla de ventilación que tiene dentro una llave. Usa el imán para mover la llave hacia la abertura y hacerte con ella. Esta llave abre la puerta ante la que te encuentras. Ve a encontrarte con Douglas.

6.- Enciende las luces al final de cada sala. Entra en la bodega y camina entre los barriles. Mira en la cesta. Ahora vuelve al interruptor de luz de la bodega y apágalo. Regresa a la cesta y fíjate en un trozo de papel que hay al fondo a la derecha. Es el segundo acertijo. La respuesta es 4.

7.- Una vez hayas desatornillado el armario, el tercer acertijo está al final de la habitación al lado de la ventana. La respuesta es 8.

8.- Tienes que abrir la caja registradora para hacerte con la Llave Maestra del Hotel Bronco. Hay una nota en el tablón de anuncios detrás de la registradora. Hace referencia a la edad que tenían Doc Holiday y Wyatt Earp cuando se produjo el duelo en Tombstone. El cuadro de la entrada sitúa a los dos en 1881. Ve a la habitación nº 2 y sabrás la edad de Earp. Si Holiday tiene 30 y Earp 33, el código de la registradora es 3033.

9.- El último acertijo está en la habitación nº 4. La solución es 7.

10.- Mira el panel que hay al lado de la caja de armamento. Coge la clavija e introdúcela en el agujero de abajo, la otra clavija la metes en el de arriba. Acciona la palanca para conectar la energía y abrir la puerta 1.

11.- Usa la Tarjeta Negra que conseguiste en la Torre Akropolis en el lector de tarjetas al lado de la puerta cerrada. Te dará acceso a varias cajas de munición especial, donde te podrás proveer siempre que quieras, ya que son inagotables. No olvides abrir también la puerta que hay en esa habitación, ya que será un buen atajo más adelante.

12.- Necesitas volver a B2. Baja las escaleras hasta B4. Sube la escalerilla y lee el mensaje. Camina hacia el panel azul, contando los pasos. La respuesta es 18.

13.- Pasa la puerta de la derecha y dirígete a la segunda escalera. Ve al panel e introduce la fecha (15) para abrir la siguiente puerta.

14.- Sigue al perro, salva a Pierce y recoge una llave que se encuentra cerca del coche de Aya. Coge una bolsa de hielo de la máquina y llévasela a Pierce. Haz esta operación, con el hielo, tres veces y Pierce te dará algo interesante. Vuelve otra vez a la zona B2 del refugio.

15.- Después de leer lo que pone en el tablón blanco, dirígete a los dormitorios. En la cama de Yoshida (a la derecha de la puerta de entrada) hay una revista. Usando las instrucciones del tablero, obtendrás el código del ordenador que es: A3EILM2S2Y. Después de introducir este código en el ordenador, elige "D". Tendrás que responder a una serie de preguntas con varias opciones de respuesta. Las respuestas son: Mitocondria, ATP, Crustáceo, H. Klaup, Melissa Pearce, FBI, Desierto de Mojave, Dryfield, Mitocondria Eve, Genes maternos, Vector.

16.- Saliendo por la puerta del templo, encontrarás la explicación al puzzle de la pared. Trabaja con un color cada vez. Coloca las piezas como indica la línea de su color y en el orden que te indica el cartel que acabas de ver. Para completar el puzzle siempre tiene que quedar un espacio libre abajo a la derecha. Resolviendo los amarillos aparecerán tres monstruos, los azules abren una tumba enfrente de donde estás introduciendo los códigos y los rojos abren la puerta de la Planta de Energía. Resuélvelos todos y hazte con los items que conseguirás.

17.- Cruza el jardín para llegar a la Pirámide (la puerta de la izquierda está cerrada). Examina el panel que hay en la piedra que hay al pie de las escaleras y fíjate en que los símbolos están ordenados siguiendo la dirección de las agujas del reloj. Los símbolos se corresponden con el número de puntos que tienen: 1 punto= nº 1, 2 puntos= nº2 etc... y las barras equivalen cada una a 5 puntos, o sea una barra con un punto sería el 6. Está claro ¿no?. Gira el disco hasta que coincida con los patrones antes marcados. Sube a la pirámide y realiza los pasos de la siguiente forma: azul 6, blanco 2, rojo 3 y amarillo 5. (La pista de todo esto se encuentra al lado de las escaleras del pasadizo bajo el agua). Acciona la palanca.

18.- Vuelve a la pirámide y mira la placa que hay a la derecha de las escaleras. Sube la palanca y vuelve a la isla. Mira el panel que hay al lado de las puertas de la Planta de Energía. Los números al lado de los colores dictan el orden de estos. Por ejemplo: si el rojo tiene un 22 a lado, este es el que hay que presionar primero. Vuelve a la Pirámide e introduce el siguiente código: Rojo, Amarillo, Azul, Blanco, Azul, Blanco, Rojo, Amarillo, Blanco, Azul, Amarillo, Rojo. Ahora la puerta oeste de la Planta de Energía se habrá abierto.

19.- Inspecciona de nuevo el panel y pulsa Azul, Amarillo, para llamar al coche y rojo, verde, amarillo, para conseguir un cinturón extra portaobjetos.

La batalla con el Jefe Final

- Si Eve realiza su ataque eléctrico especial se moverá hacia su anterior posición. Corre por los lados del puente para esquivarlo. Vuelve a la parte alta del puente y permanece atento al ruido que emitirá antes de volver a lanzarlo para volver a esquivarlo. Entre ataque y ataque aprovecha para meterle algún granadazo entre medias, pero recuerda que si le disparas mientras está en movimiento no le harás ni cosquillas.
- Cuando Eve vuela, siempre acabará cayendo en el centro del puente o disparará unas bolas de colores, asegúrate de no estar en el puente cuando se ponga a volar y caiga en él. Aprovecha cuando Eve se está recuperando de la caída para soltarle un granadazo y recargar. Si realiza el ataque de las bolas de colores, usa Metabolismo tan pronto aparezca junto a ti. De esta manera no te causará ninguna alteración de estado, como silencio o ceguera, con lo que durarías menos que un bizcocho a la puerta de un colegio. Nuevamente dispara y recarga para el próximo ataque.
- Canto: Si realiza este ataque, la pantalla empezará a ponerse borrosa y en poco tiempo perderás todos los puntos de MP. Dispara en cuanto comience a realizar este ataque para detenerlo.
- Si Eve realiza un ataque directo, esquívalo como puedas y dispárale después de que se golpee contra la pared.
- Si te lanza sus "fantasmas", estos te provocarán parálisis. Dispara rápido para eliminarlos, sin olvidarte de Eve, por supuesto.
- Cuando Eve empiece a sangrar, significa que ya está muy tocada. Pero cuidado porque sus ataques serán ahora más rápidos. Sigue manteniendo la misma estrategia que has usado hasta ahora, aunque tendrás que afinar más tus reflejos. Animo, ya te queda poco. Una vez acabes, podrás presumir ante los colegas de haberte fundido uno de los Jefes finales más chungos que se han visto en un juego. Enhorabuena y a disfrutar del final del juego, te lo has ganado.



Jefes



▲ Jefe 1: La mutación de la pobre mujer te dejará con la boca abierta. No te quedes lejo y actúa. Gira y dirígete a la mesa más lejana de la esquina derecha. Si eres lo suficientemente rápido el monstruo se chocará contra la mesa. Aprovecha y dispárale todo lo que puedas. Cuando hayas acabado con él asegúrate de recoger el implante cerebral que lleva.



▲ Jefe 5: Esta especie de "Elefantesaurio" mutado es un tipo duro de roer, pero una vez le pilles el truco no es tan difícil. Ármate con unas buenas granadas, unas veintitantas son suficientes, y dirígete a la esquina del corredor, al lado del almacén. Allí no puede agarrarte. Si lo hace presiona el botón de ataque tan rápido como puedas para que te suelte. Dispara granadas como un loco y trata de esquivar sus llamaradas para que no te fría, corriendo hacia la otra esquina. Una vez haya pasado su ataque de llamas, vuelva a la esquina que estabas y repite la operación hasta que caiga (te costará un buen rato). La manera de esquivar sus llamaradas es muy sencilla ya que antes de lanzarlas se le enciende el cañón para avisarte.



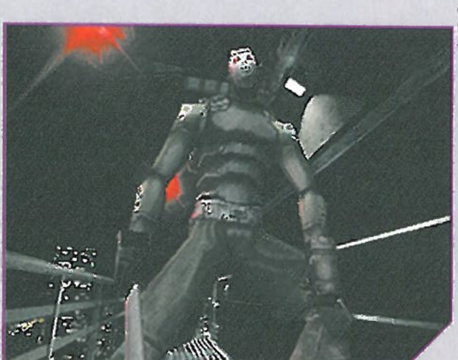
▲ Jefe 6: Hay dos formas de acabar con este monstruo. La más rápida es disparar a los barriles que hay por la sala cuando el bicho pase cerca de ellos. Explotarán y le harán pupa. Si ves que no eres capaz de matarle así (hay que ser hábil) puedes usar el Lanzagranadas. Corre en la dirección que lo haga él y cuando se de la vuelta para encararte y lance su ataque, esquívale y dale en todos los morros. Cuidado porque cada vez se hará más y más rápido. Suerte.



▲ Jefe 7: Es la segunda vez que te enfrentas con uno de estos y ahora es algo más fuerte. Aún así el mismo sistema que usaste entonces, te servirá ahora. (Ver Jefe 3)



▲ Jefe10: Este es igual que los monstruos acuáticos pero de talla XXL. Sus ataques eléctricos también lo son, así que ten mucho cuidado con ellos. Esquívalos y utiliza la escopeta con balas Firefly. Si además usas la magia de potenciador de tiro, el efecto será mucho mejor. Una vez acabes con el, no olvides recoger la calavera de cristal.



▲ Jefe 2: Este colega es bastante durito de roer, pero con un poco de inteligencia acabarás con el rápido. Antes de enfrentarte a él asegúrate de proveerte con todas las aguas de MP que puedas y el resto de los huecos con tónicos de HP. Según le veas, atácale con toda la magia que puedas. Párate al lado de cada interruptor de corriente. Cuando se acerque, dispara a los interruptores para que le electrocuten. Ahora intenta conducirlo hacia los escapes de vapor y realiza la misma operación para achicharrarle.



▲ Jefe 8: Tendrás que acabar con esta especie de Hipopótamo mutante dos veces. Sitúate lo más lejos que puedas de él cuando comience su ataque "aspirador", o de lo contrario acabarás en sus fauces. Usa las granadas apuntando a su enorme boca y después de cada disparo huye para que no te trague; recarga y vuelve a hacer lo mismo hasta que caiga. La segunda vez que te enfrentas con él, lo mejor es ahorrar municiones y usar la inteligencia. Corre por el pasillo hasta que te encuentres con los controles de un montacargas que hay en el suelo. Pulsa el interruptor y la plataforma subirá hasta tu nivel. Una vez el montacargas esté arriba atrae al monstruo hacia el y retenlo con un par de disparos. Pulsa el interruptor del otro lado cuando el bicho esté atrapado en el hueco y ¡Prrrtzzz! Morirá aplastado.



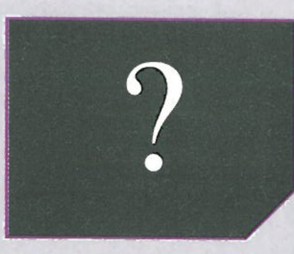
▲ Jefe 9: No te preocupes, este bicho no te atacará. Ve a la parte de atrás y destroza el panel de control. Luego, vuelve donde el monstruo y fríelo.

▼ Jefe 3: Aunque esta cosa hace bastante pupa, no es muy difícil cargársela. Usa magia de Plasma para hacerla bajar del techo y fríela con unos cuantos tiros. No obstante asegúrate de ir provisto de tónicos y aguas de MP por si acaso.





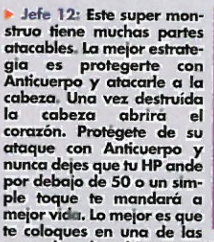
◄ Jefe 11: La mejor manera de acabar con este "patazas" es con una buena dosis de granadas. Acaba primero con los altavoces y luego dedícate al "patas". Esquivando sus ataques láser y bolas de fuego no tendrás mucho problema, pero ten mucho cuidado con sus ataques de combustión. Si te pones entre sus patas justo antes de que lance este ataque, Aya caerá al suelo, pero mientras está en el suelo recuperándose no recibirá ningún daño.



► JEFE FINAL: Quizá se trate de uno de los jefes finales más duros que hemos visto en un juego. Asegúrate de tener siempre protección de Anticuerpo y de usar el Lanzagranadas o la Magnum. Echa un vistazo a los consejos de la página anterior.



► Jefe 4: Se trata del mismo enemigo de la Torre Akropolis pero aquí lucha de una forma diferente. Aún así es más fácil batirle en esta ocasión. Quédate en una esquina de la habitación y dispárale sin parar. Cuando vaya hacia ti, esquívale y ve a la esquina contraria y vuelve a dispararle sin parar. Repite esta secuencia hasta que caiga y, si lo haces bien, no te tocará ni un pelo.



► Jefe 12: Este super monstruo tiene muchas partes atacables. La mejor estrategia es protegerte con Anticuerpo y atacarle a la cabeza. Una vez destruida la cabeza abrirá el corazón. Protégete de su ataque con Anticuerpo y nunca dejes que tu HP ande por debajo de 50 o un simple toque te mandará a mejor vida. Lo mejor es que te coloques en una de las pasarelas altas, bien pegadito a la barandilla y dispares granadas con potenciador de disparo cuando abra el corazón. Después de su ataque (recuerda tener protección de Anticuerpo) cúrate y vuelve a dispárarle cuando lo vuelva a abrir. De esta manera acabarás con el de una manera mucho más sencilla de lo que imaginabas.

¡SUSCR

Remite el boletín adjunto
por carta o fax a:
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59



Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P. ....
Teléfono ....

Forma de Pago

- [ ] Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
- [ ] **Tarjeta de crédito**
- [ ] **VISA** (16 dígitos) [ ] **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... Población: ....
C.P. .... Provincia: ....

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

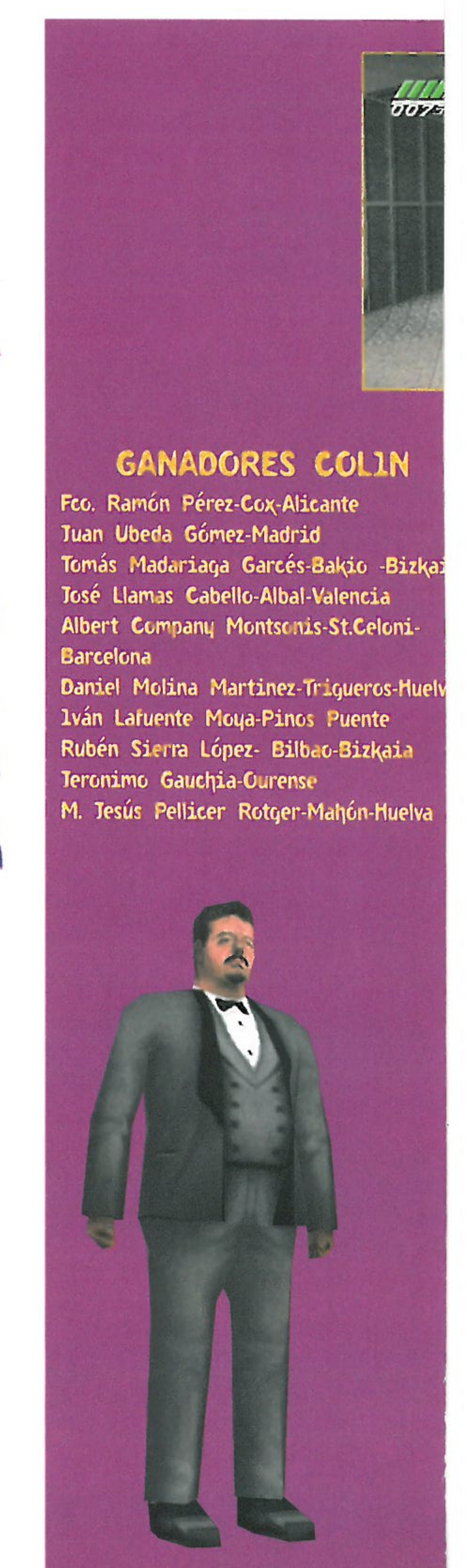
Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

..................., a .... de .... de 199...
(Provincia) (Fecha) (Mes)

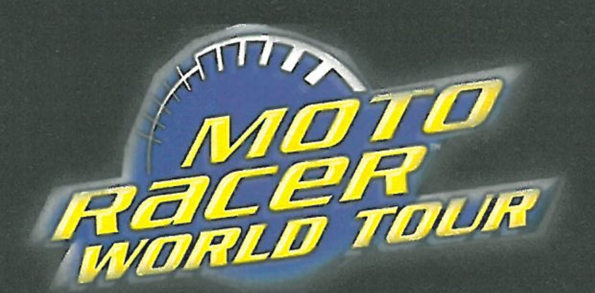
GANADORES COLIN

Fco. Ramón Pérez-Cox-Alicante
Juan Ubeda Gómez-Madrid
Tomás Madariaga Garcés-Bakio -Bizkaia
José Llamas Cabello-Albal-Valencia
Albert Company Montsonis-St.Celoni-Barcelona
Daniel Molina Martinez-Trigueros-Huelva
Iván Lafuente Moya-Pinos Puente
Rubén Sierra López- Bilbao-Bizkaia
Jeronimo Gauchia-Ourense
M. Jesús Pellicer Rotger-Mahón-Huelva



ÍBETE!


El Mundo Nunca Es Suficiente
007
Gana uno de los diez juegosEl Mundo Nunca es Suficiente de Electronic Arts, que sorteamos entre todos los suscriptores.
No pierdas la oportunidad de hacerte con uno de los mejores juegos de aventura en primera persona que han salido para PlayStation
© Electronic Arts Software



PSM EN LAS CARRERAS CON MOTO RACER WORLD TOUR

Aprovechando la celebración del Gran Premio de la Comunidad Valenciana, puntuable para el Campeonato del Mundo de Motociclismo, celebrado el pasado mes de Septiembre en el maravilloso Circuito de Cheste, Sony Computer Entertainment Francia y España en conjunto organizaron una fantástica presentación del, a nuestro juicio y al de toda la prensa especializada allí reunida, mejor juego de motos que jamás se ha hecho para nuestra gris.

Para tal ocasión, no pudieron elegir un marco más apropiado que este. La mejor manera de vivir el ambiente del motociclismo es estar dentro de él y desde luego que más dentro no pudimos estar, ya que la sala donde se celebraron todos los actos que había programados se encontraba ni más ni menos que encima del callejón de boxes y desde ella se divisaba la salida., la meta y prácticamente todo el circuito. Por si esto no fuera suficiente para meterse en ambiente, Alex Crivillé y Olivier Jacque nos acompañaron durante un rato, atendieron a la prensa y se echaron unas partiditas. Además éste que os escribe (o sea yo, o sea el tío Alberto) aprovechó sus contactos y gracias al tío "Poncho" Jiménez, jefe de mecánicos del equipo Antena 3 Yamaha D´Antín y al propio Luis D´Antín, tuvimos la oportunidad de vivir el ambiente de un box de carreras, horas antes de que se diera la salida a la prueba de 500 cc. Vimos la moto de Norick Abe, nos hicimos fotos con ella, la tocamos, ¡NOS MONTAMOS! y alucinamos con los preparativos para la carrera.

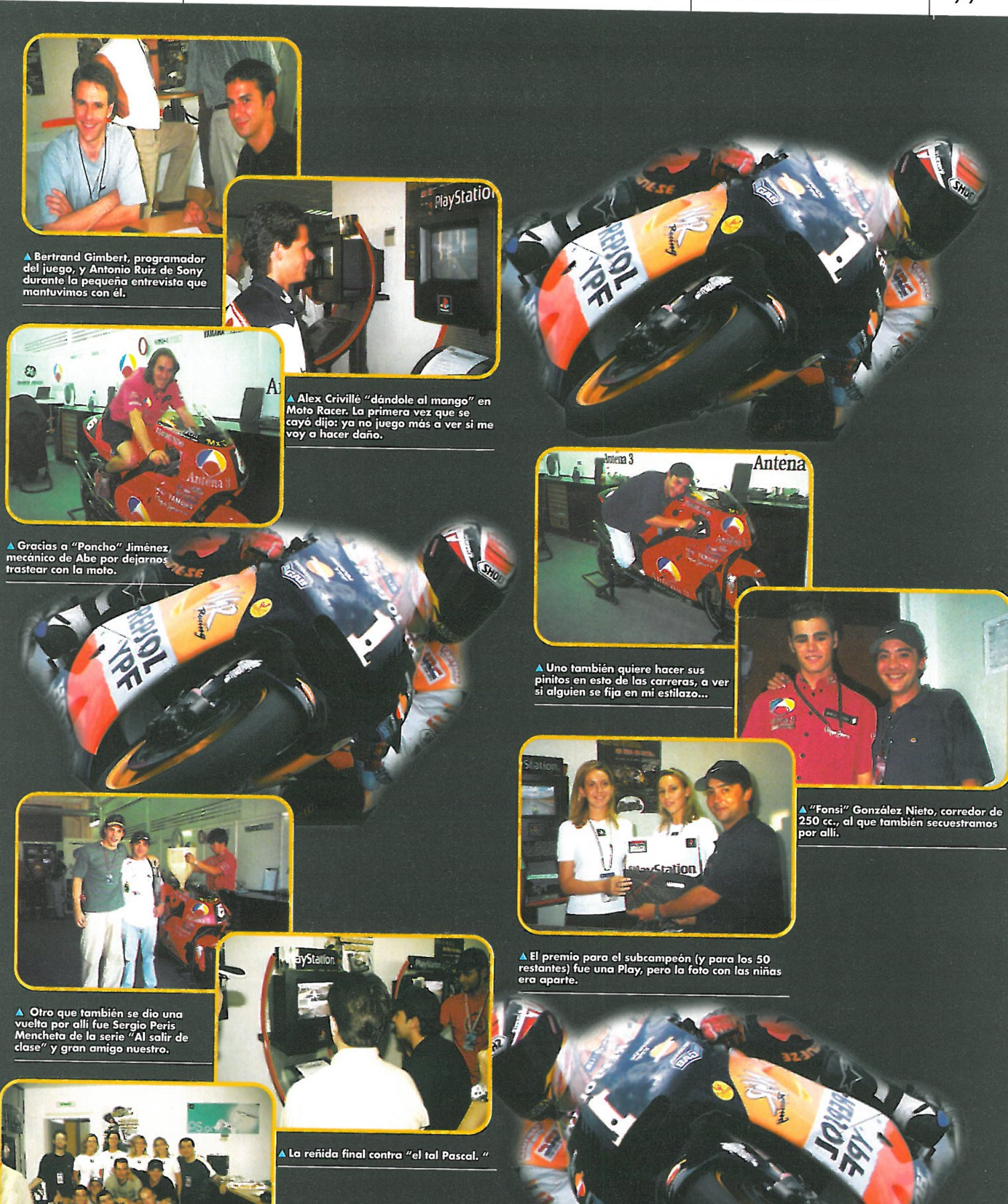
▲ Mª Jesús y Antonio de Sony flanqueando a "Crivi" durante la rueda de prensa.

▲ Un 10 para las azafatas por sus atenciones y su extremada simpatía hacia nosotros. ¡Un besote chicas!



▲ Olivier Jacque junto a Mª Jesús López intentando explicarle como se monta en moto.

También se celebró una competición con Moto Racer World Tour entre los periodistas de toda Europa que se encontraban allí. El premio era el casco de Olivier Jacque y estuve a punto de traérmelo a casa. Quedé segundo en la final, en la que me ganó un tal Pascal Nosequé, ¡por un pelo...! Bueno, tampoco pasa nada, Olivier es francés y el Pascal este también, así que todo queda en casa; igual si le gano se lleva un disgusto el pobre. Este piloto es el que sale en la versión francesa del juego, mientras que "Crivi" lo hará en la española. Sinceramente, hay pocos juegos de motos en la Play pero este supera a todo lo visto anteriormente y como dice Bertrand Gimbert, el jefe de programación de Delphine Software, se ha buscado más que el jugador vaya aprendiendo a hacerse con el control de la moto como sería en la vida real, que lanzarse a apretar el acelerador y no soltarlo hasta que llegues a la meta. Y de verdad lo han conseguido, la sensación de pilotaje que ofrece Moto Racer es impresionante, si alguno de vosotros tiene moto sabrá lo que quiero decir: Hay que frenar y acelerar donde se debe o te vas al suelo, controlar las derrapadas, afinar bien la trazada de las curvas y un montón de sensaciones más que te harán sentir encima de una moto de verdad. Además el juego cuenta con muchos modos: Motos de 125, 250 y 500, tanto de Cross, como de Supercross o de Velocidad. Y a medida que vayas avanzando irás abriendo nuevos modos como las carreras de Dragsters, Trial o carreras con tráfico por ciudades. Toda una pasada que os analizaremos en el próximo número. Por lo demás, solo nos queda felicitar a Mª Jesús López y Antonio Ruiz de Sony Computer España por sus atenciones con nosotros y por la magnífica organización del evento y a las azafatas por su simpatía, paciencia y dedicación con todos los asistentes, ya que más que atendernos, nos mimaron, ¡Gracias chicas!



▲Bertrand Gimbert, programador del juego, y Antonio Ruiz de Sony durante la pequeña entrevista que mantuvimos con él.

▲Alex Crivillé "dándole al mango" en Moto Racer. La primera vez que se cayó dijo: ya no juego más a ver si me voy a hacer daño.

▲Gracias a "Poncho" Jiménez, mecánico de Abe por dejarnos trastear con la moto.

▲Uno también quiere hacer sus pinitos en esto de las carreras, a ver si alguien se fija en mi estilazo...

▲"Fonsi" González Nieto, corredor de 250 cc., al que también secuestramos por allí.

▲El premio para el subcampeón (y para los 50 restantes) fue una Play, pero la foto con las niñas era aparte.

▲ Otro que también se dio una vuelta por allí fue Sergio Peris Mencheta de la serie "Al salir de clase" y gran amigo nuestro.

▲La reñida final contra "el tal Pascal."

▲Toda la prensa asistente al evento, al completo.



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:

PSM C/ José María Galván nº 3. 28019. Madrid.

psmresponde@mixmail.com Tío Alberto y Tío David.

Y no te olvides de indicar siempre tu nombre y tu ciudad (si no quieres que aparezcan tus datos, sólo tienes que decirlo).

LANZAMIENTOS PS2
David P. V.
Vía e-mail

Hola, me llamo David y para mi esta es la mejor revista que existe, desde que me compré la numero uno no he podido dejarla escapar ni un mes. El 26 de Octubre me voy a comprar una PS2 y espero que me resolváis algunas dudas que tengo:

¿Es verdad que la PlayStation2 (PS2) se va a retrasar en España?

Sí, cuando leas esto lo habrás comprobado por ti mismo, ya que su nueva fecha de lanzamiento es el 24 de Noviembre.

¿Vendrá el disco duro de serie?. Si es así, ¿de cuántos Gigas?

No, se pondrá a la venta a mediados del año que viene. Sobre su capacidad no hay nada decidido todavía, en cuanto sepamos algo os lo pondremos bien grande.

¿Estarán a la venta Dead or Alive 2: Hardcore, The Getaway y Extermination el dia que salga PS2?

No. Los títulos previstos para el dia del lanzamiento son todos estos (una burrada) y quedaros con la copla porque la lista es tocha y no la vamos a estar repitiendo en todas las cartas, ahí va eso:

AquaAquaWetrix2, Disney'sDinosaur, Dinasty Warriors, Eternal Ring, Evergrace, F1 World Grand Prix, F1 World Racing Championship, Fantavision, FIFA 2001, Gradius 3 y 4, ISS de Konami, Kessen, Madden NFL 2001, Midnight Club, NHL 2001, Pro RC Revenge, Rayman Revolution, Ready 2 Rumble Boxing: Round 2, Ridge Racer V, Silent Scope, SSX Snowboard Supercross, Super Bust A Move, Swing Away Golf, Smugglers Run, Summoner, Tekken Tag Tournament, Timesplitters, Type S, Theme Park World, Top Gear Daredevil, International Track and Field, Wild Wild Racing y X Squad. ¿Qué te parece?

Más o menos para Diciembre saldrán Cool Pool, Dead or Alive 2: Hardcore, F1 Championship Season 2000, H30 Surfing NBA 2001, Orphen, Streetfighter EX3 y Stunt GP, y más de 50 títulos entre Enero y

Estela García

FELICIA

Estela 2000

Marzo de 2001, incluyendo: Donald Duck Quack Quack Attack, Dark Cloud, Starwars: Starfighter, Knockout Kings 2001, Herdy Gerdy Eden, The Bouncer, 007: The World is Not Enough, Unreal Tournament, Wipeout Fusion, Gran Turismo 3 (o 2000, todavía no se sabe), Formula 1 2001 y Moto GP. Creo que tu pregunta queda con esto bastante bien respondida, ¿no?

¿Para cuándo las continuaciones de Resident Evil, Silent Hill y Soul Blade para PS2?

De Resident y Silent Hill se puede decir que ya están manos a la obra. Sobre Soul Blade, solo hay comentarios. En todo caso todavía no hay nada oficial al respecto, aunque seguro que saldrán. Estarían locos si no aprovecharan el tirón de estos títulos combinado con las capacidades de la nueva máquina.

He oído que el Metal Gear Solid 2 podría salir exclusivamente para la X-Box de Microsoft y no para PS2, ¿es verdad?

Pues has oído mal. MGS2 saldrá el año que viene para PS2. De hecho están al tajo con él desde el pasado E3. Si saliera en exclusiva para alguna máquina sería para la de Sony, la máquina favorita del Sr. Kojima (programador de MGS)

¿Es verdad que otras marcas podrán vender la PS2 como si fuera de su marca y con otro diseño?

Aunque son rumores, no se trata exactamente de eso. Es algo así como que Sony, podría vender su tecnología a terceros para que fabricaran ellos consolas. Para que te hagas una idea: Los primeros aparatos de video eran sistema Beta, un formato que inventó Sony y que al principio sólo fabricaban ellos. Posteriormente cedió la tecnología para que otros pudieran fabricar aparatos con su sistema, dada la enorme demanda que produjo el boom de los videos hace ya unos cuantos años. Pues algo parecido es lo que podría suceder si la nueva PS2 produjera ese boom. De todas formas, esto no es oficial, en Sony no saben nada acerca del tema y todo son cábalas y suposiciones de la gente.

Muchas gracias y hasta otra.

De nada hombre, a mandar.



EL MAS VICIAO...
Javier Bellida
Cádiz

¡¡Bo que pasa, PSM!!
Soy el chaval de 11 tacos más "viciao" de la Play. Voy a pasar del peloteo de los piropos y voy a ir directamente a las preguntas:
¿Por qué no hacéis un concurso de dibujos y cómics?

Si, claro, es que el concurso de dibujo de Army Men que hicimos era para que nos enviárais recetas de cocina, no te digo...

¿Cuál me compro, el Attitude o el Smackdown?

No hay duda, el Smackdown

¿Va a volver Nimúe? (Por favor, que sea un sí)

Pasamos de Nimúe, la muy fistro lleva un año en USA y no ha escrito ni una miserable postal. Hala, carril.

¿De qué va a ir el Spiderman? Espero que tenga algo de infiltración.

Es un juegazo, para mi gusto el mejor que se ha hecho del lanzarredes, del que tienes un fantástico examen en este mismo número.

Me encantan las aventuras gráficas, en mi antiguo Amiga me pasaba horas jugando al Monkey Island ¿Saldrá éste para la Play? Si la respuesta es no, ¿saldrá alguno parecido?

Para la Play no, quizá para la 2. De momento, si te gustan las aventuras gráficas, puedes alucinar con Drácula Resurrection.

¿Dónde puedo sintonizar Top Radio?

Tío, no me sé todos los diales. Puedes llamar al 91-4475300 y allí te lo dicen.

Me voy, pero volveré.

¡Cielos, nooo! (es broma)

NUEVOS TITULOS
Javier Curón
Madrid

¡Saludos, PSM!
Antes de nada, me gustaría felicitaros por vuestro trabajo en esta revista que vemos reflejado cada mes y por vuestro programa de radio, La Noche + Loca, 97.2 en Top Radio (joe, qué bien me lo sé), bueno, des-



Victor Guillermo lvarez

pués del peloteo y la publicidad, ahí van unas preguntas:

Me he pasado el FFVII y el FFVIII, ¿qué otro juego me recomendáis?

¿Estará Legend of Dragoon a la altura de la serie FF?

Bueno, tu mismo te has respondido a las dos preguntas que nos haces. Te recomendamos Legend of Dragoon y sí estará a la altura de la serie, de hecho algunos de sus programadores proceden del equipo de desarrollo de Square.

¿Para cuando FFIX? ¿Y MGS2? ¿Y Driver 2?

FFIX, en Enero o Febrero. MGS2, para finales del año que viene y Driver 2, debe estar a punto de salir cuando leas esto.

¿De qué va The Bouncer?

Es un juego de Rol/Acción en el que los protagonistas son una pandilla de chicos que se reúnen en un bar y que tendrán que rescatar a una niña que ha sido secuestrada por una siniestra banda llamada Mikado. Tienes mucha más información en este mismo número en la sección dedicada a la PS2.

¿Se podrá conectar mediante el cable link la PS1 con la PS2?

No se ha confirmado esta posibilidad

David Urios



todavía, aunque pudiera ser posible siempre y cuando se tratara de un juego de Play 1, claro está, pero son imaginaciones nuestras.

¿Saldrá RE: Code Veronica para PS1 o 2?

Para ninguna, Code Verónica, es un título exclusivo para Dreamcast. Lo que si es seguro es que habrá uno nuevo (aún no sabemos el nombre) para PS2.

¿Programará algún día Sierra para PS?

Según nos han informado de la oficina de prensa de Havas, van a empezar a desarrollar títulos para consolas de nueva generación, entre ellos se baraja la posibilidad de Ground Control, uno de los mejores juegos de estrategia que se han hecho últimamente (aunque la revolución de verdad parece que vendrá con Black & White), de modo que estás de suerte. Esperemos que los de la oficina de prensa se acuerden de nosotros y nos informen de sus planes mejor que otros muchos (y no queremos señalar a nadie, pero es que hay algunos que realmente consiguen desesperarnos).

Antes de irme, una pequeña crítica ¿CÓMO PODÉIS MALGASTAR PÁGINAS EN PONER A EXAMEN A BARBIE? Con sólo oír el nombre ya me dan arcadas, menos mal que el resto de la revista lo compensa, que si no...

Pero bueno, tío ¿todavía a vueltas con lo de la Barbie? Lo hice porque me lo tuve que jugar para probar que era una porquería, y le tenía muchas ganas. Tampoco fue tan terrible para ti, que sólo tuviste que leer sobre él. ¡Yo tuve que jugarlo!

Bueno, me doy un poco de carril y hasta otra, consoleros, consoleras...

P.D. Tengo un problema con la Play, al parecer se ha estropeado la lente que lee los CDs ¿qué puedo hacer?

Llama al servicio técnico oficial de Playstation al 902 102 102 y te dirán lo que hay que hacer. Son una gente que funciona bastante bien.

CHRONO CROSS Y LEGEND OF MANA

Miguel Herranz
Vía e-mail

Hola a todos, me llamo Miguel y tengo 16 años y una adorada PlayStation (también tengo la N64 y no es tan mala). Por favor, respondedme a las siguientes preguntas:

¿Saldrá el Chrono Cross en versión PAL? Decirmelo fijo a ser posible, por que sino me lo compro de importación.

Por más que nos duela decirlo, no saldrá en España. Valiente guarrada nos han hecho con no traerlo. A ver si ahora que Acclaim tiene la distribución en España de los juegos de Square (y lo están haciendo muy bien, por cierto) vienen más cosas. De momento ya nos han llegado maravillas como Vagrant Story, Front Mission 3 o la segunda parte de Parasite Eve, del que no salió aquí la primera parte. A lo mejor si sale una continuación de Chrono Cross y estos chicos lo siguen haciendo tan bien podemos tenerla aquí, traducida y todo. Quien sabe...

¿Y el Legend of Mana?

Otro que tal baila. Llevan diciendo que va a salir un mazo de tiempo y seguimos esperando. Así que hasta que sepamos algo más concreto preferimos no decir nada.

Muchísimas gracias y un saludo al tío Alberto, que le escucho todas las noches.

De nada tío. Otro saludo para ti.

OPINION

Ramsés López
Madrid

Hola consoleros,consoleras consola... Soy el tio Ramses y lo primero es darte

un saludote tio Alberto que, aunque no haya dado señales de vida, sigo vivo o que os pensabais. Bromas aparte y poniendonos serios, este e-mail lo mando para dar mi opinión sobre lo que me parece una "guarrada" por parte de las compañias creadoras de juegos, como por ejemplo Capcom que tan buena que es, esta haciendo conversiones que fueron historia para Playstation. Ahora les da por pasarlas a Dreamcast como Resident Evil 2. Pero esta no es la única

Manuel Gil



compañía, sino que la creadora de Colin McRae Rally (Codemasters) se pasa al bando contrario despues de que Sony le ha dado fama y después de sacar la segunda entrega para Playstation, ahora se disponen a sacarla para Dreamcast. O los buenos de Eidos, que sacan su Tomb Raider 4 en PSX y luego lo pasan a Dreamcast, o Infogrames que sacan V-Rally 2 para el mismo formato, después de haber sido otro bombazo en PSX. Y así con muchos más, pero con esto no quiero decir que solamente sea de PSX a DC, también al contrario (aunque no se da bastante el caso). En definitiva que ya se podían haber estirado un poco las compañías y en vez de sacar el mismo juego para varias plataformas, podían crear uno nuevo para cada una. Aquí me despido, saludos para todos y que no se me enfaden las compañias.

Bueno Tío Ramsés, aquí queda tu opinión con la que, por otra parte y respetándola, no estamos en absoluto de acuerdo. Siempre es bueno para todos que las compañías saquen cuantos más juegos mejor, sea para la plataforma que sea. O no me digas que al que no tenga una Dreamcast no le tiene que dar rabia no poder jugar a Code Verónica o Soul Calibur por ejemplo. Cada uno es libre de elegir la consola que más le guste, pero no mola nada que por el hecho de que tengas esta o aquella te tengas que privar de jugar juegos buenísimos porque no salen para la tuya.

Roberto Rachado



¿En Driver 2 puedes conducir un camión de bomberos?

Sabemos que puedes coger un montón de vehículos pero no hemos llegado a jugar tanto como para ver el de bomberos, posiblemente.

Me han dicho que el "Millenium Event" de Square será este año en España ¿es verdad o no?

Si, se celebró el pasado10 de Octubre en Madrid en el recinto ferial de Juan Carlos I, fue la caña. Os informaremos en el próximo número, ya que para el cierre de este no nos ha dado tiempo.

CAMBIO DE NOMBRE
Raul Castán.
Valencia.

Podrías aconsejarme algún tipo de juego con el que pueda estar más de tres minutos jugando, que sea en español.

Joé, como te pasas, hay un montón, "exagerao". Por ejemplo Parasite Eve 2, Dino Crisis 2, Tenchu 2...

¿Os compraríais la Play 2 nada más salir si estuvierais pelados como las ratas? ¿Saldrá muy cara? ¿Cuánto van a costar los juegos aproximadamente?

Pues no, es demasiado cara para los pelaos de turno. Costará 75 tolfis, pero si tienes en cuenta que viene con DVD para ver pelis... Los primeros juegos saldrán entre las 8000 y las 10.000 pelas.

¿Cambiareis el nombre cuando salga la Play 2? ¿Estará basada en la Play 2 o en la actual?

Pues no, el nombre que tenemos nos gusta mucho. La revista seguirá orientada a la Playstation, sea la 2 o la 1, y te aseguramos que a la 1 todavía le queda mucha vida.

UN ROLERO
Daniel del Puerto.
Mostoles (Madrid)

¿Saldrá alguna vez Legend of Dragoon?¿Y Dragon Quest VII?

Legend of Dragoon saldrá a primeros de año sobre Febrero y de Dragon Quest VII aún no se sabe nada.

¿Cuál me recomendais Grandia o Legend of Legaia?

Sin duda Legend of Legaia por su nuevo sistema de combate, entre otras cosas.

¿Para cuándo Wild Arms 2?

Para finales de año (creemos).

Tengo pensado pillarme Ehrgeiz, pero decidme ¿mola?

Es un juego del montón, pero si eres muy fan de los personajes de Final Fantasy te gustará .

PS ONE
Juan Pedro Toledo Iniesta.
Murcia.

Hola a todos los que haceis PSM y a todo el mundo que tiene una Play en su casa. Bueno allá voy:
¿Promete el juego Digimon?¿Cuándo saldrá?

Raquel Cortizo



Si, tiene una pinta bastante chula, va a estar mucho más decente que el Pokémon ese y será mucho más divertido y mejor hecho

¿Para cuándo la secuela de Medal of Honor?

Para finales de noviembre. No te pierdas la preview que sale en este número en la sección Incubadora.

¿Cuánto costará la PS One? ¿Cuántos bits tiene? ¿Irá a pilas?

Lo mismo que la actual, 19.990. Es igual que la Play normal en todos los aspectos salvo que es mucho más pequeña, más de la mitad. Viene con un alimentador, ya que, al ser tan pequeña, no cabe el transformador dentro de la carcasa. Más adelante saldrá una pequeña pantalla de cuarzo en color y un adaptador para conectar al mechero del coche

JUEGOS 2D
Victor Guillermo Alvarez.
Tenerife.

¡Jelou my friends! Seguro que pensais: "Ya está el pesao este preguntando otra vez por el DDR", pues no, esta vez me voy por otros derroteros. Bueno allá voy:

¿Cuál es vuestro beat´em up 2D favorito?

Hay varios: Marvel VS Capcom, Jojo´s Bizarre Adventure y X-men entre otros, aunque si eres un lector habitual de la revista sabrás que no somos muy fans que digamos de los juegos de lucha 2D, bueno, tampoco están mal...

¿Por qué se me traba el Final VIII al final del 2° CD?

Tal vez porque te lo han copiado mal, ¿Ves lo que pasa con los juegos piratas?

¿Hay algún truco para sacar todas las canciones de Beatmania?

Que nosotros sepamos no, tal vez deberías jugarlo más.

¿Qué tal Star Gladiator?. (Ya sé que es un poco antiguo) .

No está mal, pero va siendo hora que pienses en el futuro y que no te quedes descolgado con ese tipo de juegos.

CONSULTAS
Manuel Gil Fernández.
Valencia.

Tengo la Play desde Junio y me han regalado la obra maestra FF VII, y es una pasada, pero no puedo pasarme al padre de Yuffie en la pagoda, ¿Cuál es la estrategia para vencerlo? ¿Qué me dan al vencerlo?

Lo primero que debes de saber es que no es necesario vencer al padre de Yuffie para completar el juego. Bueno, es muy simple, ves cuando hayas ganado bastante experiencia como para que no te den problemas los enemigos y luego ponle a Yuffie las mejores materias que lleves en ese momento. Al matarlo recibirás la materia "Invocación Leviatán", que no es que sea la mejor del juego...

Me compré el RE3 y no sé qué hacer cuando tengo el radar y empieza la cuenta atrás del misil, me quedo en una sala y tengo que desviar no sé que energía a unos aparatos cuadrados (en la habitación hay un monstruo despatarrao en la pared).

PSM.- Este es el final del juego y lo que debes de hacer es encender el reactor que hay al final de la sala para después mover las tres cajas de metal con sus respectivos números de orden, cuando hagas esto el monstruo final morirá frito por un enorme cañón láser que hay en la sala (procura apartarte cuando dispare) y habrás acabado el juego.

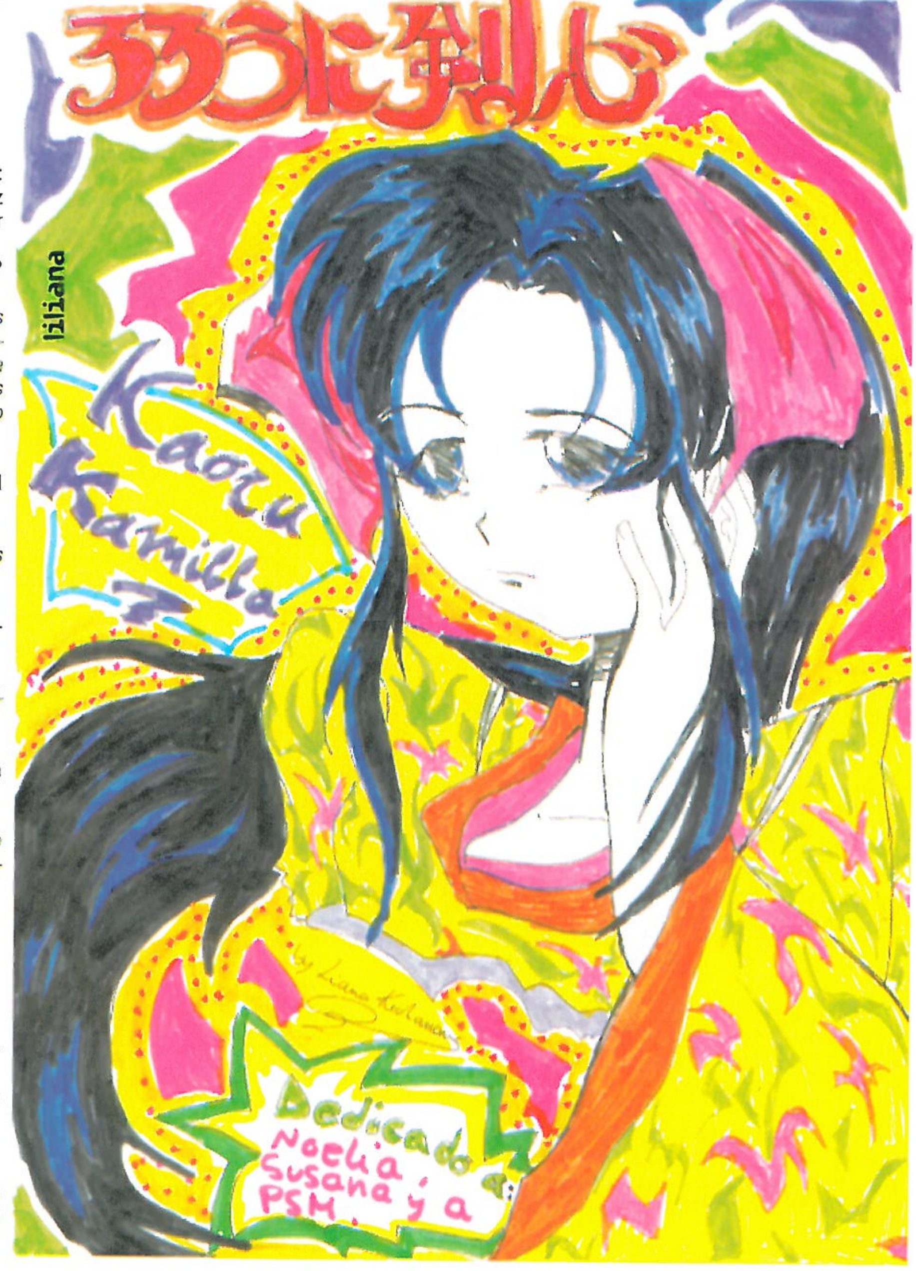
UN PS-ADO
Alex Notario
Mataró (Barcelona)

Hola a todos!

Me llamo Alex y soy un PS-ado desde hace mucho tiempo, huy!! quería decir PS-adicto, os escribo para que me respondáis a un par de dudas (quien dice dos, dice doce...): PS2, al llevar puertos USB, serán compatibles los perifericos de Pc y Mac como ratones, teclados, etc?

Hombre, tanto como eso no sabemos, quizá en un futuro...

Que incluirá con las 74.900 pts y cuanto costarán los juegos en DVD?





M.Carmen Mitas

Pues además de la consola más alucinante del planeta, por el mismo precio tendrás un DVD Player para ver las pelis en este formato tan ricamente.

Es cierto que se han desarrollado nuevas librerias para facilitar el desarrollo de los juegos y que los futuros juegos llevarán incorporado antialiasing mediante software?

Estás perfectamente informado. De hecho a la mayoría de las versiones PAL que vayan llegando poco después del lanzamiento, ya les habrá sido aplicado el tratamiento Anti-Alias que mencionas.

Cogerá por fin el coyote al correcaminos?...tenía que soltarlo.

Para nada tío. ¿Cuando se dará cuenta este tipo de que mientras siga usando los productos marca ACME, no tiene nada que hacer?

¿Es cierto que el reproductor de DVD de PS2 es comparable a la calidad de imagen de otros videos de superior precio?

Pues sí. Es un DVD Player Sony de última generación.

P.- ¿En que frecuencia se sintoniza la Noche Más Loca en Mataró (Barna)?

Estamos luchando porque se oiga el programa, de una maldita vez, en Barcelona. De momento nos tiene cogida la frecuencia Radio España OM, pero seguiremos luchando por ello, te lo garantizo.

Qué fea es la GameCube! Esto no es una pregunta, es una afirmación. ¿Qué opinais?

Que estamos de acuerdo contigo. Será muy potente y todo eso (cosa que no dudamos) pero parece un cubo de esos de construcciones con fichas de Lego que usan nuestros hermanos pequeñajos.

Bueno hasta aquí mi interrogatorio...huy!, que tonto, me dejaba los piropos de turno, que como me los deje ya no me publicais la carta, bueeeno es broooma, con sobornos también se pueden obtener los mismos resultados ¿no? En serio, he leido todas las revistas del mercado (nos la pasamos entre amigos) y la vuestra es la que mejor estructurada, diseñada (las portadas son fantásticas) y la que mejor informa sobre el mundillo de PS/PS2, además de entretenida y amena.

Si, si, claaro, claaro, ya, yaaa...

Jose Manuel Martin

Liliana



SOBRE TEAM BUDDIES

Juani y Adri
Tenerife (E-mail)

P.- Hola coleguis,somos dos hermanos y ahí van las preguntas:
¿Para cuándo Tomb Raider 5?

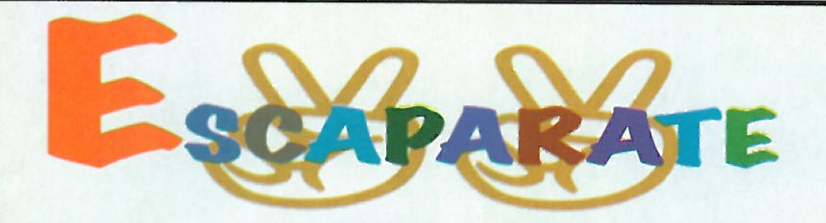
PSM.- Para estas navidades. Y no se llamará TR5, sino Chronicles. Ya hemos publicado algo sobre esto, échale un vistazo.

P.- ¿Qué tal Team Buddies?

PSM.- El juego es bueno y de los más divertidos que hemos probado para jugar en grupo con tus colegas, lo único que no nos ha acabado de convencer es la manera de introducir las frases de los personajes (ya sabes que el doblaje lo hicimos nosotros) en el juego. Se lo podían haber currado un poco más, ya que muchas veces suenan a destiempo y sin sentido, y además, por mucho que subas el volumen de los comentarios, siguen casi sin oírse.

P.- ¿Cuántos siglos hace que no renovais vuestra pag. web?

PSM.- Pues no se decirte, porque es la página general de MC Ediciones y no la hacemos nosotros. Les daremos un toque a ver que pasa.



¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.

Aventuras y Rol

ALUNDRA 2 — 7,4

PSM nº17

Esta segunda entrega se basa sobre todo en los puzzles mezclados con un gran número de secuencias cinemáticas, todo ello en 3D poligonal, y con un diseño de personajes divertido y extravagante. La fórmula de los puzzles resulta adictiva y es lo suficientemente largo para mantener a los aficionados al rol de acción delante de la consola bastantes horas.

DINO CRISIS — 9,3

Aprovecha el motor de Resident Evil y lo mejora, pero no podremos evitar acordarnos de dicha saga cuando nos pongamos con este título. Se mejoran los gráficos y ambientación 3D. Todo, empezando por los puzzles, tiene una base más lógica y científica que fantástica, lo que lo hace más asequible. Se agradecería que arreglaran los múltiples cambios de cámara dentro de una misma habitación y el control.

EL MAÑANA NUNCA MUERE — 6,9

PSM nº 12

Aunque cuenta con una buena variedad de misiones, no deja de ser un juego de acción bastante normalito al que le falta profundidad. Manejaremos a 007 a lo largo (aunque más bien habría que decir corto) de una serie de misiones. No está mal, pero no habría costado tanto esfuerzo haberlo hecho mucho mejor, simplemente con haberlo hecho como prometían en sus versiones previas. Traducirlo y doblarlo también habría ayudado.

EXPEDIENTE X — 8,1

Mulder y a Danna Scully, dos agentes incansables del FBI que no se detienen ante ningún reto se han metido en un problema demasiado grande para ellos solos. Por esa razón Craig Willmore (el papel que tomarás en el juego) tendrá que aventurarse en el único capítulo de Expediente X que nunca será retransmitido por televisión. Buen desarrollo, ideal para los amantes de las aventuras gráficas en primera persona.

FEAR EFFECT — 8,6

PSM nº16

Un gran juego con una excepcional historia, una excelente ambientación al más puro estilo anime (a pesar de estar hecho en América) y un diseño de personajes también magnífico. Por desgracia, a pesar de ocupar 4 discos, es demasiado corto, el desarrollo muy lineal y el control es, sin duda lo peor, detalles que impiden que se convierta en uno de los mejores juegos de Play jamás hechos.

FINAL FANTASY VII (PLATINUM) — 10

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

FINAL FANTASY VIII — 9,8

"Yo estuve aquí..." Con esta frase empieza Final Fantasy VIII, introduciéndonos en una aventura más allá del tiempo y el espacio que se desarrolla en un planeta atacado por poderes capaces de hacer temblar al más valiente de los humanos... Excepto a un hombre desconocido llamado Squall. ¿Será el salvador?

Square renueva la saga con un nuevo sistema de magias, fondos con más riqueza de detalles y una banda sonora impresionante. Todo ello sin olvidar los estupendos vídeos que superan con mucho cualquier cosa que halláis visto en un juego. Final Fantasy VIII no os decepcionará, aunque eso sí amigos, recordad que las sagas "Final Fantasy" no tienen porqué tener ninguna relación unas con otras, las historias y personajes siempre son nuevos.

GALERIANS — 8,8

PSM nº19

Galerians es un juego absorbente, con una intrigante historia, escenarios tétricos que te envuelven y te obligan a terminar el juego.

Si te gustan los juegos de "Survival Horror" no debes dejar de pasar este juego.

GRANDIA — 9

PSM nº15

Una larga y completa aventura en dos discos que va creciendo en escala e intensidad a medida que nos metemos en ella. Enormes pueblos 3D poligonales para explorar y gran cantidad de personajes de sprites con los que hablar, y todo ello con un sorprendente nivel de detalle, aunque otros detalles no están a la misma altura, como es el diseño de los "dungeons" y el sistema de lucha.

JADE COCOON — 8,9

PSM nº13

Una aventura de rol, con una historia completa e interesante, similar a Pokémon en el aspecto de captura de monstruos para usar en los combates, en lugar de llevar a un grupo de héroes. Como Levant, joven maestro de la crisálida, tendrás que salvar a tu pueblo de una terrible maldición, moviéndote por una serie de escenarios renderizados hasta el más mínimo detalle.

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2: VIVA LAS VEGAS — 7,1

PSM nº18

Jungla de Cristal. Trilogía 2 es una aventura de acción con tres juegos diferentes de conducción, disparos y aventura en tercera persona. En líneas generales es igual a la primera parte, sólo que cambiamos de escenario hasta Las Vegas. Es un juego muy largo que garantiza horas delante de la pantalla. Una pega: los gráficos.

LA AMENAZA FANTASMA — 7,3

Aventura 3D que reproduce casi íntegramente el argumento de la película. Se trata al fín y al cabo de un título de Star Wars, lo que significa que está por encima de la media, pero no está al nivel al que nos tiene acostumbrados Lucas con sus juegos anteriores. Buen sonido, música y doblaje, pero control y jugabilidad desesperantes, así como gráficos y originalidad que dejan mucho que desear.

LEGEND OF LEGAIA — 7

PSM nº19

Una extensa aventura de rol enteramente realizada en 3D, tanto escenarios como personajes. Tiene un excelente motor de combate que hace que las peleas resulten lo más entretenido del juego, ya que ni la historia ni los personajes consiguen enganchar lo suficiente. Sobre todo estos últimos están algo faltos de personalidad.

MEDAL OF HONOR — 9,6

PSM nº12

Un juego que, sin hacer demasiado ruido, se ha hecho con una de las notas más altas de PSM. La aventura se desarrolla en la Segunda Guerra Mundial y manejas a tu personaje con vista en primera persona, al estilo Doom. Es increíblemente bueno tanto gráficamente como en el apartado de sonido. Envolvente, adictivo y jugable. Es un producto Spielberg, que más podemos decir... Ah si, que corras a comprártelo.

MEDIEVIL 2 9,1
PSM nº15

Divertido, con un gran sentido del humor, superjugable y un montón de adjetivos más se nos ocurren para un juego que no debe faltar en tu colección. Sin duda alguna, Sony nos ha vuelto a sorprender con una maravillosa secuela de un maravilloso juego. No hay nada igual en PlayStation en su género.

METAL GEAR SOLID 9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.



MISSION: IMPOSSIBLE 8

Las viejas agencias como la CIA están anticuadas y obsoletas, el mundo ahora está bajo amenazas mucho mayores de lo que nadie puede imaginar. Ahora la seguridad del mundo depende de la IMF (Impossible Mission Force) una agencia con los mejores hombres y mujeres del mundo.

En Mission Impossible tomaremos el papel de Ethan en algunas de las misiones que se parecen bastante a las de la película de acción. Gráficamente le falta fluidez y el control es bastante lioso.

NIGHTMARE CREATURES 2 9,2
PSM nº17
Un juego de terror de lo más absorbente y tenebroso. Unos escenarios impactantes y unas criaturas espeluznantes, que hacen de Nightmare Creatures II un juego emocionante y con mucho que ofrecer. Acción a raudales y sangre por todas partes, para hacer llegar el terror a tu videoconsola de la forma más idónea: con más terror que nunca.

RESIDENT EVIL 3: NÉMESIS 9,1
PSM nº14
A pesar de ser el mejor gráficamente de toda la saga, no te extrañes de que su puntuación sea inferior a las anteriores entregas. La verdad es que ya están estirando demasiado la misma historia. Aún así, te recomendamos que te hagas con él, ya que te lo pasarás de muerte.

SHADOW MADNESS 7
PSM nº15

Aunque ocupe dos discos, este título desarrollado en los estudios americanos de Crave demuestra que todavía tienen que mejorar para poder competir con las grandes producciones japoneses. Está lleno de buenas secuencias de vídeo, con una historia interesante y una banda sonora que la complementa perfectamente, pero el diseño de personajes, el sistema de lucha y otros detalles la estropean.



SILENT HILL 9

Los problemas comienzan cuando Harry Mason tiene un accidente en la carretera justo antes de llegar a su destino de vacaciones. Al despertar Harry descubre que su hija a desaparecido, mira a su alrededor y descubre que ha llegado a Silent Hill, el pueblo donde sus peores pesadillas se harán realidad. Un título muy al estilo de Resident Evil pero que incorpora grandes novedades al género Survival Horror. Los puzzles se suelen resolver tras leer una serie de pistas en forma de "metáforas" que nos cuentan lo que debemos hacer.

SYPHON FILTER 2 9,5
PSM nº14
Quizá la primera parte tuviera algo más de puntuación por la originalidad que demostró en su día. Pero no te equivoques, esta segunda parte, a pesar de mantener los mismos gráficos, es tan buena o mejor que la primera. Lo mejor de todo es el doblaje, realizado por los mejores actores de doblaje del mundo, o sea, los españoles. Una perfecta continuación con uno de los mejores argumentos vistos en la Play.

TOMBI 2 8,4
PSM nº19
Para la secuela, el desarrollador Whoopee Camp ha mantenido todas las cosas que hicieron el juego tan grande, a la vez que ha realizado un gran número de mejoras y añadido nuevos elementos (sin mencionar la realización en un mundo completamente poligonal).

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION
8,9

Vuelta a los orígenes de la saga, en un doble sentido. Se descartan algunos de los cambios que se han ido introduciendo en las sucesivas entregas de la serie y han resultado menos populares. Por otro lado, se nos brinda la oportunidad de conocer de primera mano los inicios de Lara, con una pequeña aventura de cuando era adolescente. Mejor que la tercera parte, y una aventura nueva y diferente.

Beat'em up (o juegos de lucha)

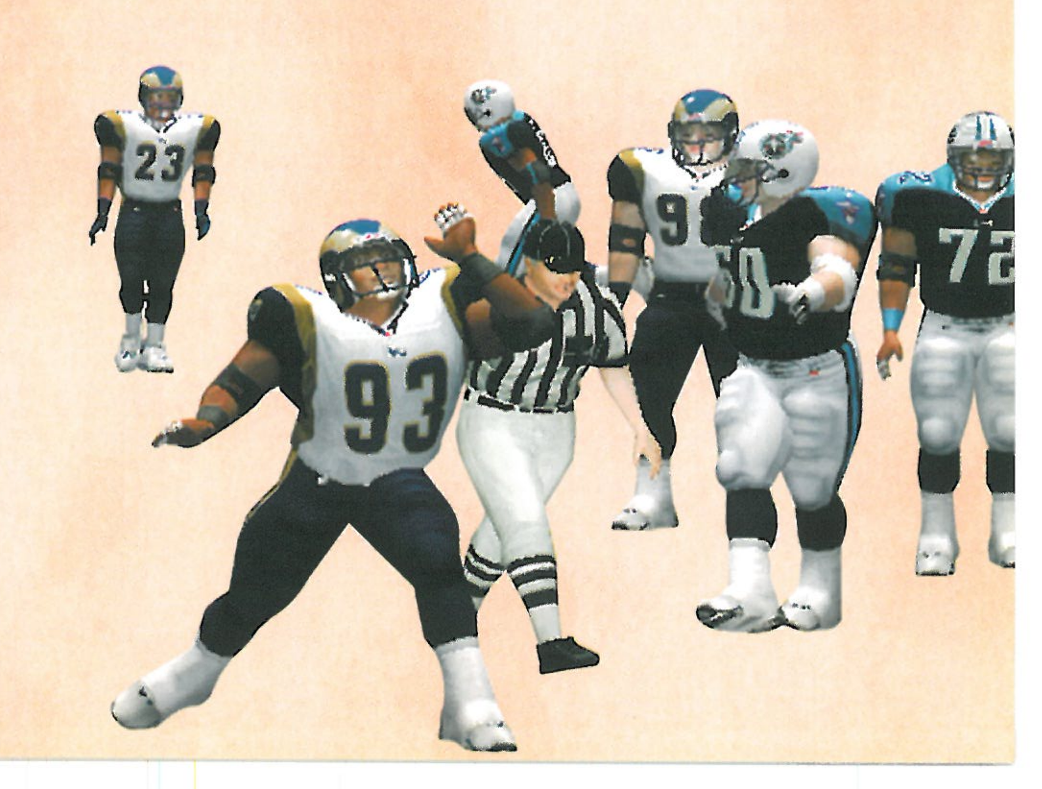
DEAD OR ALIVE
9,5

Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.

EHRGEIZ 7,6
PSM nº 13
Juego de lucha cuyo mayor atractivo es usar a personajes como Cloud, Tifa, Sephiroth y otros conocidos de Square y los subjuegos que incluye, que por sí mismos podrían servir para hacer otro título aparte, aunque con el principal inconveniente de que la lucha en sí es bastante floja, en comparación con lo que hay actualmente en el mercado.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
8

PSM nº17
Los aficionados más puristas de Street Fighter pueden verse decepcionados y que no les convenzan ciertos elementos complicados del juego, o su sistema de combate pero, para los demás, es el juego de lucha más creativo e innovador de Capcom, y además es bastante más divertido que otros muchos. A destacar el modo historia y los diseños de personajes.



MARVEL VS. CAPCOM

6,8

PSM nº15

Podría decirse que es el más complejo de la serie de juegos de lucha de Capcom. La incorporación de varios tipos nuevos de ataques en equipo y movimientos especiales ayuda a que al menos merezca la pena probarlo. Sin duda, los incondicionales de la serie seguirán viéndoles alicientes, pero el resto de jugadores posiblemente vean más de lo mismo.

READY 2 RUMBLE **8,8**

Más que un juego de boxeo, parece uno de lucha, por la agilidad y rapidez con que se desarrollan los combates, aunque con la lógica limitación de golpes. Cuenta con un modo arcade, y un modo Campeonato para auparnos a lo más alto del ranking mundial con el boxeador que escojamos. Muy divertido, aunque los gráficos sean demasiado poligonales.

SOUL BLADE (PLATINUM)

9,6

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

STREET FIGHTER ALPHA 2

5

Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2. Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

STREET FIGHTER EX

7

Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.

STREETFIGHTER EX2 PLUS

6,6

PSM nº18

Uno más, pero que seguro no será el último, de la saga con más continuaciones de toda la historia. Si tienes el anterior, y los comparas, apenas encontrarás diferencia entre ambos títulos. Mucho colorido y algún nuevo personaje bajo la estructura del SF de toda la vida.

TEKKEN 3

9,5

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.



VICTORY BOXING 2 **7**

Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

WCW MAYHEM **6,2**

PSM nº 14

Los controles del juego son bastante buenos, fáciles de manejar y cuenta con un buen número de luchadores reales con los que se ha usado el motion capture. Sin embargo, a pesar del uso de esta técnica, los gráficos no están suficientemente depurados y hay mucho "clipping". Además, se echan en falta la gran cantidad de modalidades de juego de otros títulos de lucha libre.

WU-TANG: TASTE THE PAIN **7,9**

PSM nº 12

Entretenido juego de lucha, a pesar de ciertas carencias en el control y en el desarrollo gráfico de los escenarios, la gran cantidad de secretos que esconde en su modo historia hará que quieras seguir jugando para descubrirlos todos. Gran variedad de situaciones, personajes, golpes, etc. Divertida opción para 4 jugadores.

WWF SMACKDOWN

8

PSM nº18

Aunque es fácil de manejar, cuenta con una gran variedad de movimientos. Logra recrear el ambiente de los auténticos espectáculos de lucha libre y cuenta con muchos tipos de combates diferentes. A pesar de tener algún problema, como los comentarios durante los combates, sigue siendo un estupendo juego de wrestling que gustará a los aficionados a la lucha libre.

XMEN VS STREET FIGHTER

5

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

4x4 WORLD TROPHY

5,9

PSM nº18

Carreras de 4x4 en escenarios tan variados como una playa, una montaña nevada, los templos mayas,... con variedad de coches entre los que elegir. Las carreras son fáciles de ganar cuando coges el coche adecuado. El realismo es nulo, se necesita un milagro para hacer volcar el coche.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS FEATURING RICKY CHARMICHAEL

9

PSM nº 12

Hay muy pocos juegos de Motocross para la PSX, por lo que este no tiene mucha competencia. Aunque hubiese mil seguiríamos diciendo que es el mejor juego de motos de cross que hay para nuestra gris. Gráficos de alucine, control de lujo, sonido hiperrealista. Una joya tanto para los que les gusta el Motocross como para los que no.

CHOCOBO RACING **5,1**

PSM nº 13

Compite con un buen número de los personajes más conocidos de Square en el típico arcade de carreras. Cuenta con un modo historia que te permitirá acceder a un buen número de secretos y personajes ocultos que harán las delicias de todos los aficionados a los juegos de Square. Para todos los demás consoleros, resultará seguramente demasia-

do simplón. Imprescindible tomárselo con sentido del humor.

COLIN McRAE RALLY 2.0

9,3

PSM nº18

La tan esperada secuela del mejor juego de rallys de nuestra gris. Gráficos alucinantes y un control de los coches como nunca te hubieras podido imaginar. Lo que menos nos ha gustado es el enorme salto de dificultad que hay entre los niveles, aunque es una pequeña nube que no logra empañar un título tan bueno como este.

CRASH TEAM RACING 9,5

Nitrox Oxide, un malvado alienígena trastornado desde pequeño, ha decidido retar a todos los habitantes de la tierra a una carrera en la que se jugará el destino de la humanidad. Ahora, y gracias a la determinación del Dr. Cortex, todos los buenos y malos amigos del pasado unirán sus fuerzas gracias al Hyper Activador, una máquina que transformará la tierra en una gran pista de carreras.

Todo está en nuestras manos, una vez elijamos a uno de los personajes de la serie Crash Bandicoot (Coco, Puma, Dr. Cortex, Nitro, etc.) deberemos conseguir las cuatro llaves maestras para enfrentarnos al malvado Nitrox Oxide.

Gráficos geniales, un control impecable, gran variedad de modos de juego y muchas horas de juego.

DEMOLITION RACER 8,5

Si alguna vez habías tenido dudas sobre la resistencia de que tienen los coches a recibir impactos o de cuanto puede durar en la carretera un vehículo que está abollado por todos lados, pronto tus preguntas encontraran respuesta. En Demolition Racer nuestro principal objetivo será sobrevivir y ganar todas y cada una de las carreras que nos pongan por delante. De esta forma podremos comprar nuevos coches "más resistentes" con los que poder aplastar a nuestros contrincantes, y cuando digo "aplastar" digo bien porque habrá que empujar, triturar y destrozar a todos nuestros contrincantes.

A pesar de no disponer de un gran motor gráfico Demolition Racer goza de altísimas dosis de jugabilidad.

DRIVER 9,7

Tanner, un poli, será el encargado de introducirse en una banda de criminales para intentar desbaratar sus planes. La poli se ha enterado que la citada banda necesita un buen conductor experto en fugas y en despistar a la "bofia". Así lo primero que tendrás que hacer es superar una serie de pruebas que te pondrán los de la banda para saber que clase de conductor eres, pruebas como derrapes de 360°, cambios de sentido y muchas cosas más que tendrás que descubrir tu solo. Prepárate por que vienen muchas curvas.

DUKES OF HAZZARD 5

PSM nº17

Planteado como un capítulo especial de la clásica serie de televisión en que está basado, vamos cambiando entre secuencias de vídeo y otras de conducción a lo largo de las cuales se desarrolla la historia. Los vídeos son lo mejor, son completamente originales y están bien hechos, mientras que las secuencias de conducción tienen bastantes fallos.

F-1 2000

9,3

PSM nº16

Posiblemente el mejor juego de F1 del momento, ya que es muy espectacular, y además posee una base de datos completamente actualizada a esta temporada. Nos permite vivir con realismo el vértigo de la F1, corriendo el campeonato de motor más importante del mundo. Sabemos cómo se las gastan los muchachos de EA Sport, por lo que ya sabéis que tipo de juego puedes encontrar.

FORMULA 1 99 7,7

Mejora substancialmente la entrega del 98, pero sigue sin llegar a la altura de los dos primeros, aunque se nota el esfuerzo realizado por volver a ponerse a esa altura. Horribles comentarios y efectos de "clipping". Gran sensación de velocidad, fantástico menú de opciones, buenos efectos de sonido e información actualizada de escuderías y pilotos. Se echa en falta el modo Arcade.

GRAN TURISMO (PLATINUM) 10

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

GRAN TURISMO 2 10

PSM nº 13

El juego de coches más grande jamás publicado para la Play, con alrededor de 1.000 coches, todos ellos con unos gráficos prácticamente perfectos, con su propio sonido de motor, con todas las carreras que se os puedan ocurrir, un control estupendo, una música genial... Imprescindible para cualquier aficionado al género.

GRAND THEFT AUTO 2

6,6

PSM nº 12

El primer GTA nos pareció un poco soso. En esta ocasión es mucho más divertido, ya que no sólo tendrás que tener cuidado con los polis, sino que también deberás vigilar que no te calienten el morro los de las bandas rivales. Misiones mucho mas entretenidas y esa vista cenital con gráficos tipo Micromachines que no acaban de convencernos. Aún así es un juego con chispa.

LE MANS 24 HORAS

9,3

Aunque dispone de varios modos de juego que, cuando se completan, dan acceso a nuevos torneos y coches, la auténtica salsa la constituye el modo 24 Horas de Le Mans. Nunca se ha reflejado de forma tan realista el efecto de las condiciones meteorológicas. Muy buenos gráficos en alta resolución y control excelente. Pésimo comentarista, y se echan en falta más coches y circuitos.

MICROMANIACS 7,7

PSM nº16

Las carreras de Micro Machines de toda la vida, con la innovación de que manejamos unos simpáticos alienígenas. Muchos circuitos, con una enorme variedad y originalidad, que nos harán pasar unos ratos magníficos. En compañía de amigos, el modo multijugador resulta muy divertido. Es un juego difícil, adecuado para aquellos que busquen retos en su videoconsola. Intenta llevar a tu enano cabezón a la meta antes que nadie, y ve descubriendo todos los secretos de este interesante juego.

NASCAR 2000

5,4

PSM nº 12

Fiel recreación de esta modalidad de carreras, que no resulta la más adecuada para llevar a las consolas. Circuitos ovales y gran velocidad son sus mayores alicientes. Conducir sin cambiar el stick de posición y sin sensación de velocidad no resulta muy emocionante, y las opciones de configuración no ayudan a mejorar el realismo, por lo que acaba haciéndose monótono.



NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

9,6

No te defraudará si te gustó la tercera parte y te encantará si buscas un título en el que manejar los coches más rápidos del mundo. Endiabladamente adictivo, fácil de jugar y divertidísimo en modo dos jugadores. Perfecta calibración del mando. Es difícil encontrarle algún defecto.

N-GEN **8,5**

PSM nº18

Denominado por sus programadores como el "Jet Turismo" de los juegos de carreras, ya que se trata de competir con aviones en arriesgadas carreras por enrevesados circuitos e ir mejorándolos a base de comprar nuevas y mejores piezas o aviones más potentes. Lo mejor: Sus escenarios y su velocidad endiablada.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

6,9

PSM nº 12

A pesar de tener unos gráficos bastante planos, impropios de un juego con aspiraciones, resulta bastante divertido, gracias sobre todo a la combinación de elementos estratégicos con los propios de los juegos de carreras.

RADIKAL BIKERS

6,8

PSM nº18

Un juego simpático en el que debemos repartir pizzas a la máxima velocidad posible. Además de la dificultad y opciones de los escenarios, tenemos que luchar para llegar antes que la competencia. ¡Qué no se te enfríe!

RALLY CHAMPIONSHIP

8

PSM nº17

Como primer intento, aunque no tenga la gran variedad de modalidades de juego, posibilidades de ajuste del coche, o el amplio número de circuitos de Colin McRae, es uno de los mejores juegos de rally que hemos tenido ocasión de probar. Gran jugabilidad, una de las mejores vistas de piloto, y escenarios muy realistas.

R4: RIDGE RACER TYPE 4

9,4

El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a 300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.

ROAD RASH JAILBREAK **8**

PSM nº16

Nuestro objetivo: liberar a Spaz, el macarra motorista más peligroso de todos los tiempos ¡sacándole de la cárcel! Para eso nos metemos en una banda de motoristas y nos abrimos paso entre sus filas a mamporros, y a toda pastilla por las carreteras americanas, a ritmo de música cañera. Divertido y adictivo, si los gráficos hubieran acompañado, podría haber sido la caña.

ROLLCAGE STAGE 2 **8,4**

PSM nº16

Si el primer Rollcage ya era bueno, este lo supera en todo: más y mejores coches, más y mejores circuitos, mejores efectos de sonido, magnífica banda sonora, un control mucho más refinado, y tal cantidad de secretos que descubrir (modos de juego, coches, circuitos...) que puede causar graves casos de adicción a los aficionados a las carreras futuristas.

SPEED FREAKS

8,3

Un remix con lo mejor de títulos tan conocidos como Mario Karts o Wipeout.

Con un volante y cuatro ruedas tendrás que abrirte camino a golpe de misil para ser el número uno.

Gusta a toda clase de público, desde los más pequeños hasta los grandes de la casa que buscan un poco de "relax" en el asfalto de la pista. Altamente adictivo y entretenido.

El control falla un poco, necesitarás algo de práctica para dominarlo al cien por cien.

TOCA 2 TOURING CARS **9,4**

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.

TOCA: WORLD TOURING CARS

9,5

PSM nº19

TOCA: World Touring Cars es el mejor juego de carreras, en su estilo, que hemos probado y desde este momento se ha convertido en un juego obligatorio para cualquier amante de la velocidad y de la jugabilidad, además de ser referencia obligada para posteriores juegos del mismo tipo. Cómpratelo sin dudar ni un momento.

SUPERBIKE 2000

5

PSM nº17

Un juego de carreras de motos bastante mediocre, aunque es muy fácil de jugar y cuenta con una gama bastante completa de motos, pilotos y circuitos. Dispone de una zona muy cómoda de puesta a punto de la moto y todas las superbikes tienen muy buen aspecto. La IA de nuestros oponentes nos lo pondrá muy difícil.

V-RALLY 2 **9,4**

En esta segunda parte se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo o gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos; basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Así es como podremos manejar coches tan interesantes como el Ford Focus WRC, el Citroen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. Prepárate para uno de los mejores simuladores de Rally de PlayStation.

WIPEOUT 3 **9,4**

Wipeout 3 es un juego que está muy por encima de sus predecesores, tanto en jugabilidad como gráficos o control, en pocas palabras "se sale". Es muy recomendable para aquellos que han sido fieles seguidores de la serie pero es aún más recomendable para los que no les gustaron los anteriores títulos. Tiene infinidad de modos de juego, secretos y naves con las que el juego os durará mucho, mucho tiempo.

Deportivos

COOL BOARDERS 4 **6,8**

PSM nº15

¿Más de lo mismo con mejores gráficos? Pues no, los gráficos no están especialmente mejorados, la principal novedad la constituye la inclusión de licencias de marcas especializadas en indumentaria y material deportivo especializado y profesionales reales. Lo más divertido, los eventos especiales.

CYBERTIGER **7,2**

PSM nº15

Segunda incursión de Tiger Woods en la Play, que se supone dirigida a una audiencia más joven y a los que no se hayan enfrentado nunca a un palo de golf, por lo que elimina muchos de los elementos más complicados de modo que resulta fácil meterse en el juego. Gráficamente se queda

demasiado corto. Buen control analógico del palo, menos cuando hace falta precisión.

EURO 2000 6,3
PSM nº19

EURO 2000 es un nuevo juego de fútbol que se basa en la Eurocopa y de estilo FIFA. Es interesante por la base de datos de todas las selecciones europeas y por la modalidad de clásicos, pero falla en todo lo demás. Es un mal juego de fútbol superado por muchos de los títulos del mercado. Malos gráficos, escasa jugabilidad, en definitiva, malos partidos, y si eso falla en un juego de fútbol no merece la pena comprarlo.

EVERYBODY'S GOLF 2 8,8
PSM nº15

Golf para todos, tanto si os gusta este deporte como si no, estamos seguros de que más de uno acabará picándose y pasando muchas más horas de las que podía llegar a imaginar. Estética de dibujos animados con animaciones simpáticas. Manejo sencillo e intuitivo. Nuevos personajes y premios extra por victoria.

FIFA 2000 10

El control analógico ha mejorado hasta cotas nunca alcanzadas por un simulador de fútbol, todas las jugadas que puedas imaginarte son realizables: estrategias, tácticas de fuera de juego, pases al hueco, salidas de los porteros con el L1, que ahora ya no son tan inútiles (nosotros hemos llegado a meter un gol con el guardameta), chilenas, bicicletas, pases de tacón, absolutamente todo lo que se puede ver en un campo de fútbol.

El que quiera arrebatarle el título de Rey a éste FIFA 2000 lo va a tener muy difícil. Tanto si tienes todos los anteriores como si no, este juego es obligatorio tenerlo.

FISHERMAN'S BAIT
7,2

Algo nuevo y diferente en la PlayStation: un simulador de pesca, aunque ya empiezan a verse más, éste ha sido de los primeros en salir en nuestro país. Divertido tanto si te gusta pescar como si no, con un uso muy bueno del Dual Shock, a modo de caña de pescar. Tiene el problema de estar entero en inglés, lo que dificulta su manejo.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2
7,9
PSM nº19

El típico juego de olimpiadas, especialmente divertido para juntarse con unos amigos a destrozar mandos de Play. Aunque no todas las pruebas son de simple velocidad, ya que se han incluido algunas en las que lo importante son las combinaciones de botones y la coordinación en las pulsaciones.

ISS PRO EVOLUTION


PSM nº15

Aunque le falta la gran cantidad de posibilidades (liga, copa, mundial...) y licencias de otros juegos de fútbol, seáis o no fans de FIFA, este es un juego diferente que hay que probar si os gusta el fútbol, y podáis decidir por vosotros mismos cuál es mejor. En la Redacción ya llevamos tiempo discutiendo, y la cosa sigue sin quedar clara, pero está claro que aquí no nos van a regalar los goles.

KNOCKOUT KINGS 2000
8,7
PSM nº 12

Más parecido a un simulador de boxeo que a un arcade de lucha, aunque cuenta con una gran variedad de movimientos, más propia de estos últimos. Interesantes modos como carrera o combates clásicos, en los que podremos manejar a luchadores de varias categorías diferentes, incluyendo un buen número de boxeadores famosos, o crearnos al nuestro y enfrentarlo a los más grandes. Muy completo.

NBA LIVE 2000
9,4
PSM nº 12

Esta entrega de la saga NBA Live es la mejor de todas hasta el momento. Vuelve Andrés Montes con sus simpáticos comentarios, por primera vez aparece Michael Jordan en la serie, puedes jugar con los clásicos de la NBA desde los años 50, jugar contra Jordan en el modo uno contra uno, concurso de triples, capturas faciales de las caras reales de los jugadores con sus gestos y todo, control superpreciso, en fin, ya lo hemos dicho, el mejor de todos.

NHL FACEOFF 2000


PSM nº17

Aunque hace un notable esfuerzo por meternos en la pista de hielo, con buenos movimientos de cámara, melodías para los intermedios y comentarios, todos esos pequeños detalles acaban quedando oscurecidos por un control bastante incómodo y unas animaciones escasas en lo que al número de frames se refiere. La IA de los oponentes es algo mejor que en entregas anteriores.

REEL FISHING
6,5
PSM nº 12

Un simulador de pesca algo más flojillo que otros que ya andan por ahí. Es algo más aburrido y cuenta con menos opciones que, por ejemplo, Fisherman's Bait de Konami. Sólo para los muy, muy amantes de la pesca.

RONALDO V-FOOTBALL
7,7
PSM nº18

Uno de los muchos títulos de fútbol, que no nos ha impresionado lo suficiente. Incorpora numerosos modos de juego, pero la jugabilidad no nos engancha en absoluto y las opciones dentro y fuera del campo nos pueden llegar a a aburrir.

SLED STORM 9,1

Ahora y con vistas a los amantes de los deportes de invierno Electronic Arts nos ha preparado un juego realmente divertido, Sled Storm. En este título deberemos tomar las riendas de una Motonieve de altas prestaciones por los senderos más abruptos y complicados que seamos capaces de imaginar.

Música genial (de la mano de grupos como Rob Zombie, Econoline Crush, EZ Rollers y Jeff Dyck), gráficos realmente cuidados y adicción por los cuatro costados. Podrás mejorar tu moto como te apetezca y patearle el trasero a tus competidores mientras los cubres con una estela de nieve.

THRASHER: SKATE & DESTROY
5,6
PSM nº 14

Título que trata de centrarse en la simulación del skating, pero demasiado complicado de manejar, además de que el control no responde muy bien. Gráficos bastante mediocres y un período de aprendizaje demasiado largo, junto con ciertos problemas de jugabilidad hacen que prefiramos seguir con el Tony Hawk, y dejarnos de experimentos.

TIGER WOODS PGA TOUR 2000
7,4
PSM nº19

Tiger Woods PGA TOUR 2000 es un juego de golf basado en el circuito americano con golfistas también americanos. Es el juego más realista de los de su género y se cuidan los detalles de jugadores y campos. Lo mejor es la modalidad de partidos por parejas. Largo, realista y divertido, supone un duro rival para el entretenido Everybody's Golf 2.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING 9,1

El mejor simulador de skate del mercado. Gran cantidad de escenarios y modos de juego para poner a prueba nuestras habilidades. Fácil manejo, aprendizaje progresivo y posibilidad de mejorar las características de los distintos personajes que se

pueden elegir. Buenos gráficos y banda sonora variada.

TRICK'N SNOWBOARDER


6

PSM nº 12

El Snowboard resulta bastante monótono y repetitivo en su versión informática y este juego no supone ninguna excepción a esa regla. Intenta hacer algo nuevo con la introducción de un modo historia, pero no resulta suficiente para justificar todo el título.

STREET SKATER 2 8,5

PSM nº16

Street Skater 2 es un innovador juego de skateboarding que te da la oportunidad de crear tu propio pista de patinaje. Esta opción, unido a la excelente jugabilidad, que te permite realizar todo tipo de saltos en todo tipo de lugares, hacen de este juego una opción interesante y una gran alternativa a Tony Hawk's Skateboarding.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000

7,5

PSM nº16

El sonido sirve para ambientar al máximo, y los comentarios, a diferencia de otros juegos de fútbol. Lo más destacado son los retos: nos ponen en una situación de una final anterior y hay que superar el desafío que nos proponen (defender el resultado, o darle la vuelta antes de que acabe el partido). Seguramente no sea el mejor simulador de fútbol de Play, pero es una buena opción para todos aquellos que deseen vivir una Liga de Campeones lo más realista posible.

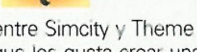
Estrategia

ARMY MEN 3D 8

PSM nº 13

Una curiosa y entretenida combinación de estrategia y acción, en la que controlaremos a Sarge, parte integrante del ejército verde, que tendrá que moverse por unos escenarios 3D para cumplir una serie de misiones, moviéndose siempre con mucho cuidado, pues un solo paso en falso puede significar la muerte, y tener que volver a empezar la misión, aunque no el juego.

CONSTRUCTOR 7



Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

POPULOUS: EL PRINCIPIO 8,3

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

COMMAND & CONQUER RETALIATION


6

Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

SIMCITY 2000


7

Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.



THEME PARK WORLD


8

PSM nº16

Theme Park World te ofrece la posibilidad de ponerte al mando de un parque temático y divertir a tus visitantes con atracciones de todo tipo, incluso la montaña rusa. Su control y su jugabilidad te enganchan desde el principio. Un juego indispensable que no se te quedará corto... pero sólo si te van esta clase de juegos.

WORMS: ARMAGEDDON

7,8

Título que enganchará a los amantes de la acción y la estrategia. Entretenido y cachondo como pocos, con gráficos y sonido muy simpáticos, y muy fácil de manejar. Si tienes un amigo la diversión está garantizada. Aunque, hay que tener en cuenta que ni los gráficos ni los demás efectos son precisamente de última generación, pero es que tampoco lo pretenden, su objetivo es divertir y eso lo logran perfectamente.

Plataformas y Arcades

ABE'S EXODDUS

9,2

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

APE ESCAPE 8,2

Dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada. Un título bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas.

BARBIE 3,6

PSM nº 12

La verdad es que este producto está aquí incluido más como advertencia que como juego. No se os ocurra tirar el dinero ni el tiempo en algo así. Es todo un ejemplo de lo que no queremos ver en la PlayStation, y es que hemos visto juegos con un nivel de calidad realmente ínfimo (sirva como ejemplo también el de las Spice Girls), pero éste es difícil de superar. Bueno, no tan difícil, es posible conseguir una peor calidad gráfica y de sonido, y no molestarse ni en traducirlo, pero la mejora de estos factores tampoco contribuiría a que el título fuera más jugable.

BICHOS 7,7

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

9,7

Este plataformas nos llevará al mundo de los dibujos de la Warner usando como excusa una máquina del tiempo que Bugs activará accidentalmente. Su desarrollo es bastante parecido al clásico Crash Bandicoot. Necesitaremos un número de zanahorias mínimo para pasar al siguiente nivel y podremos adquirir nuevos poderes.

Bastante ameno y divertido, aunque puede resultar algo complicado para aquellos que no han tocado nunca un juego de plataformas.

CAPCOM GENERATIONS

7,7

Los grandes clásicos de las recreativas ya están en PlayStation. Gracias a este pack podremos disfrutar de títulos como 1942, Ghosts'n'Goblins, Son Son o el mítico Commando.

Perfecto para los que echan de menos los tan adorados "Sprites" que nos hicieron gastar todos los ahorros de nuestra infancia delante de una recreativa.

CRASH BANDICOOT 3

9.6

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

CROC 2 **7,8**

Los perversos Dantinis planean el regreso del Barón Dante con la ayuda del recientemente secuestrado gran inventor Gobbo. Mientras tanto, Croc juega en la playa cuando encuentra una botella a sus piés. Al recogerla encuentra en un mensaje con una huella de cocodrilo, sus padres lo están buscando...

Esta segunda entrega ha sido remodelada con la incorpotación de nuevas tareas que nos permitirán ir avanzando en nuestra aventura. No tendremos que seguir un orden establecido para terminar las fases y si nos aburrimos podremos dejar un nivel para más adelante.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

9

Ricther Belmont nos dejó con la miel en la boca en su última caza. Ahora Alucard, un vampiro con honor está dispuesto a derrotar al castillo que hace su aparición una vez cada cuatrocientos años. Este clásico de Konami es una auténtica obra maestra del diseño y la originalidad. A pesar de los años que tiene en PSM cuando llegó a nuestras manos nos dejó pegados a la pantalla durante horas y horas. Miles y miles de objetos, mágicas especiales y secretos en cada esquina. Si te gustó algún Castlevania prepárate para saber lo que es un buen juego de rol, plataformas, acción y suspense...

GAUNTLET LEGENDS **6,2**

PSM nº19

Todo un clásico de las recreativas resucitado para la nueva generación. Aunque la recreativa no estaba mal, sin ser gloriosa, el paso a PlayStation no le ha sentado muy bien. El objetivo del juego sigue siendo el mismo: recorrer una serie de niveles eliminando a toda criatura que se nos cruce por el camino. Ni más, ni menos.

GEKIDO **7,2**

PSM nº19

Gekido es un juego de lucha en el que tendremos que avanzar por variados escenarios para poder rescatar a Ángela, que ha sido secuestrada. 17 niveles y 9 personajes entre los que elegir, además de variados combos y opciones de lucha. Una joya para los amantes de género.

JACKIE CHAN STUNTMASTER

6

PSM nº18

Mezcla entre los títulos estilo Double Dragon con los de plataformas, con un estilo gráfico que nos recuerda a los clásicos de antes. Podría haber resultado bastante divertido, de no ser porque el control es bastante horrible y complica innecesariamente la lucha en 3D y los saltos. En un juego en el que nos podemos encontrar dando cuatro peligrosos saltos en una misma pantalla, eso es imperdonable.

KINGSLEY **7,1**

Título que no gustará a los jugadores expertos pero que puede sentar muy bien a los pequeños de la casa que quieran practicar con un plataformas entretenido, con un mapeado enorme y gran variedad de enemigos, cada uno con sus propias características de fuerza e inteligencia. Sin embargo, gráficamente no es gran cosa, no aporta nada al género y la historia es demasiado típica.

MIDNIGHT IN VEGAS **7,6**

PSM nº16

Un juego dirigido a un público más adulto del habitual, que trata fundamentalmente de gastarse las perras (y, si es posible, ganar también unas cuantas) en todos los juegos típicos de los casinos más famosos del mundo, los de Las Vegas: Ruleta, dados, blackjack, bacarrá, póker, y todas las tragaperras que os podáis imaginar.

PACMAN WORLD: 20 ANIVERSARIO

9,4

Hace ya 20 años cuando el primer Pacman hizo aparición en las recreativas de todo el mundo, ahora el fenómeno comecocos regresa para aterrizar en nuestras Playstation.

Dispondremos de tres juegos en uno, el primero es el modo Classic en el que podremos recordar viejos tiempos con la recreativa original. Maze nos trasladará a una versión "renovada" del clásico en el que tendremos que limpiar una serie de laberintos en los que habrá trampas, puertas móviles y los tan odiados fantasmas. Por último está el modo Quest, el más entretenido de todos, que consiste en un plataformas en el que se combinan elementos de Sonic, Crash y, como no, Pacman.

RUGRATS STUDIO TOUR **5,4**

PSM nº19

Divertidos y variados minijuegos a bordo de una kart, una nave espacial,... Aun así, es un juego muy fácil y muy corto. Los movimientos de la cámara molestan bastante. Es muy parecido al primer juego de los Rugrats, excepto que cambian el escenario. Entretenido para pasar un rato.

SPYRO THE DRAGON **9**

Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

SPYRO 2 **8,8**

Spyro, el joven dragón que derrotó a Nasty (ya sabéis el bicho grande y feo que petrificó a todos los dragones), no está nada contento con el tiempo que hace últimamente, la mejor solución será tomar unas vacaciones en algún lugar soleado lleno de paz y tranquilidad... Mientras tanto en otro mundo, un pequeño grupo rebeldes planean traer un "gran " dragón a sus tierras para que les libre del malvado Ripto...

En esta nueva aventura deberemos recoger



todos los medallones mágicos de la mano de los habitantes de cada mundo. Hay gran variedad de minijuegos y el control del personaje ha mejorado bastante. Es mucho mejor que la primera parte.

TARZÁN 7,5

Aunque en el aspecto puramente técnico pueda resultar casi impecable (buenos gráficos, estupenda música y doblaje de las voces, fácil manejo), se echa en falta que en Disney se lo trabajen un poco más y nos ofrezcan algo diferente, en lugar de repetir exactamente la misma fórmula de las versiones anteriores de sus estrenos en la gran pantalla. Los niños que disfrutaron con la película también lo harán con el juego.

WORMS PINBALL 8

Lo más interesante es la gran cantidad de jugadores que pueden participar. Es el modo de juego más interesante. Hay muchos minijuegos, dos tableros iniciales y muchos secretos por descubrir. El control del juego no puede ser más simple. La música es entretenida, pero los gráficos podrían haber sido mejores.

Puzzles

BUST A MOVE 2 7

Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

MR. DOMINO



Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino avanza esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles.

POP'N'POP 8,4

Lo que tenemos en nuestras manos es un juego que mezcla la dificultad del tetris con la diversión del mejor de los Bust-a-Move. En Pop'n'Pop tendremos que lanzar dos globitos de colores hacia unas nubes flotantes de las que cuelgan otros globos de colores.

Pop'n'Pop es el juego perfecto para aquellos que quieren pasar un buen rato al mando de la Play sin buscar grandes aventuras o gráficos de última generación. Es divertido, con dos jugadores es una locura y es para PlayStation, ¿qué más necesitas?

KULA WORLD



Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.

Shoot'em up (juegos de disparar)

ARMY MEN: AIR ATTACK 8,5

PSM nº15

Un divertido concepto que consigue su mejor título en esta ocasión, con grandes dosis de acción y enemigos de sobra para fundir o hacer saltar en pedacitos (de plástico, claro), mientras cumplimos toda clase de misiones con nuestros helicópteros de combate por unos escenarios con unos gráficos que no son tan simples como pudiera parecer.

ASTEROIDS 6,4

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

DUKE NUKEM TIME TO KILL



Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

G DARIUS



Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS 8,7

Si pensáis que sois unos auténticos "genios" en lo que MGS se refiere y habéis terminado el juego tres o cuatro veces en busca del tan deseado ranquing Big Boss, seguro que creéis que ya nada puede sorprenderos. Pues bien, sentimos comunicaros que estáis equivocados, MGS Special Missions pondrá a prueba vuestra astucia y concentración en 300 misiones diferentes en las que deberéis dominar todas las técnicas de combate.

Muchos llegaréis al 100%, pero ¿alguien lo hará con todos los records en primera posición?

Se vende separado y requiere el juego Metal Gear Solid, por esa razón su precio no supera las 4000 pesetas (precio recomendado).

OMEGA BOOST 9,5

Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Preparaos por que Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.

OVERBOARD



Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

POINT BLANK 2 8,7

En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle. Estamos seguros que Point Blank 2 posiblemente sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation. ¿Tienes una GunCon?, pues píllatelo.

QUAKE 2 7,5

Por fin llega a PlayStation un juego de este tipo. Bastante mejor de lo que esperábamos, aunque no puede estar a la par con los grandes de PSX. El modo multijugador asegura horas y horas de juego. El control es excesivamente sensible, dificultando la posibilidad de apuntar a un objetivo que está a poca distancia.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR



Bastante entretenido pero puede acabar aburriendo debido a que es muy repetitivo, a pesar de todo los incentivos de rescatar a los demás monstruos y el viaje al planeta alienígena son buenas razones como para terminárselo. En cualquier caso os recomendamos que si tenéis un amigo para jugar en modo dos jugadores aprovechéis este verano y juguéis juntos pues es mucho más entretenido.

RESIDENT EVIL SURVIVOR



PSM nº18

Vuelve el virus T cargado de novedades. La historia se traslada a una ciudad desconocida, el personaje es nuevo, la perspectiva es ahora en primera persona... Mayor rapidez y agilidad en los movimientos, además de un fácil control. La música y los efectos sonoros son impresionantes. Ya no hay problemas de cámara. Alguna pega: quizá sea

masiado fácil para los devotos de RE, pero aun así sulta imprescindible.

RETROFORCE 7,4
Psygnosis apuesta por la acción rápida y desennada en un Shoot'em up de scroll vertical que no mina de enganchar debido principalmente a su to desarrollo. Te gustará si eres un amante del nero con muchas ganas de pasar un buen rato ante de la consola. Interesante, pero nada defini- o.

TIME CRISIS (PLATINUM) 8
La conversión de la recreativa de Namco. Poco se ede decir más de este estupendo título, tendrás e disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos ly decentes que consiguen meter una recreativa tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecis creerán que hay disparos de verdad. mpratelo, es una pasada.

Misiones Aéreas y Espaciales

ACE COMBAT 2
9,5
Namco cuando decide ponerse manos a la obra a crear un simulador aéreo no escatima en recur-, por esta razón podemos asegurar que es el nulador aéreo más divertido y completo del merdo. Un título imprescindible para los amantes de altos vuelos.

ACE COMBAT 3 8,7
PSM nº12
El mejor de la saga. Los mejores gráficos, el mejor ntrol y el más impresionante de los tres. Lástima e nos haya llegado una versión "reducida" a un en lugar de los dos con que contaba la versión onesa; no se lo perdonaremos nunca. De todos dos sigue siendo una compra imprescindible.

COLONY WARS 

La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Ji no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, drás que ir cumpliendo las misiones que te vayan comendando una por una y tener cuidado de proer a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará completo. Muy bueno aunque superado por su ntinuación.

COLONY WARS: VENGEANCE
9,4
El espectáculo más grandioso de luces, colores, iido y explosiones que se puede ver en una ystation. Sonido digital Dolby Surround e imáge- sin un solo fallo gráfico que te introducirán en auténtica aventura de naves espaciales como ca habías visto. El desarrollo del juego depende- del resultado que consigas en las misiones con lo podrás ver cientos de finales diferentes. almente traducido y doblado al castellano es una ravilla para la vista y el oído que no puede faltar en colección.

EAGLE ONE 8,3
PSM nº 12
Que quede muy claro que este juego no es un ulador de vuelo. Quizá se parezca más por su estilo de juego a la serie Strike de EA por el desarrollo de sus misiones. Aunque tiene un control un poco confuso al principio, cuando te acostumbras a él es una delicia. Bastante bueno gráficamente y, sobre todo, muy jugable en su modo cooperativo para dos jugadores.

BLAST RADIUS 8,5
Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un matamata. También es muy buen juego.

COLONY WARS: RED SUN 9,6
PSM nº16
La mejor saga espacial de PlayStation regresa en mejor forma que nunca. Increíbles gráficos, estupendos diseños de naves, atmósferas espaciales excelentes, una épica banda sonora, efectos de sonido magníficos y un control que nos permitirá convertirnos en el mejor piloto de la galaxia en poco tiempo. Por si eso no es suficiente, es más fácil que los anteriores, y no tendremos que volvernos locos para terminarlo por completo.

G POLICE (PLATINUM)
6
Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano. Una muy buena elección.

G-POLICE 2
7,7
Las pequeñas bandas organizadas que habían permanecido sepultadas bajo la sombra de Nanosoft han aprovechado el momento para armarse hasta los dientes con la ayuda de los cargamentos de repuesto que están recibiendo los marines y los agentes de G-Police. Hay que volver a la guerra, una guerra que búsqueda la paz. Está claro, todas las guerras son una paradoja.

Perfecto para los que les gustó la trama de G-Police pero que buscaban "algo más". Si estás preparado para cruzar las calles con helicóptero, coche, o robot armado píllate este juego y después nos cuentas.

RC STUNT COPTER 

Por fin podrás meter en tu casa un helicóptero de radio control, sin los inconvenientes de tener que gastar dinero en gasolina o necesitar un campo abierto para practicar.

El mejor simulador de helicópteros de radio control del mundo (y el único). Muy divertido, adictivo y con altas dosis de entretenimiento. No te lo pierdas o te arrepentirás.

Se necesita practicar con el mando para dominar los dos sticks analógicos del Dual Shock.

SOVIET STRIKE (PLATINUM) 7
La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato.

WING OVER 2 6,7
Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de piloto experto a base de sudor. El control es bastante completo si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales

BUST A GROOVE
7
Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

MUSIC 9,5
Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

MUSIC 2000
9,6
PSM nº12
Programa para sintetizar música en la PSX. De lo más completo, ameno y fácil de manejar que puede encontrarse en el mercado. Recomendado para aquellos que quieran hacer sus pinitos en eso de la música, y, para los que no también. Versión mejorada del anterior incluyendo el modo Music Jam que te permitirá divertirte con otros tres amigos improvisando vuestras propias composiciones.

PARAPPA THE RAPPER 

Uno de los juegos más originales que se han visto en nuestra consola. Basado en el clásico juego de observa y pulsa llamado Simón, tienes que ir repitiendo secuencias de pulsar botones al ritmo de la música para poder avanzar de fase. Aunque tiene unos gráficos de lo más simples acabarás por adorar a sus personajes. Muy indicado para los más pequeños.

UM JAMMER LAMMY 6,3
La pequeña Lammy es una criatura dulce y ávida a ayudar a los demás que tienen problemas, de esta forma, y sin comerlo ni beberlo, se irán metiendo en una serie de embrollos realmente curiosos que solo podrá resolver con su imaginación y sus grandes dotes musicales.Muy ameno y divertido, os hará pasar un buen rato delante de vuestra consola. Se maneja muy fácilmente, no es necesario tener un Dual Shock para jugar.

COMPLETA TU COLECCIÓN DE PSM



Nº. 1



Nº. 2



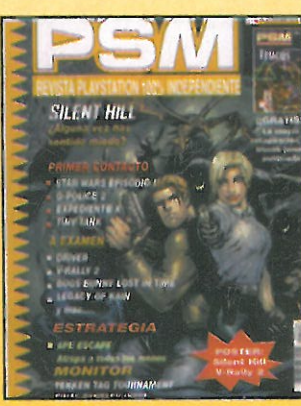
Nº. 3



Nº. 4



Nº. 5



Nº. 6



Nº. 7

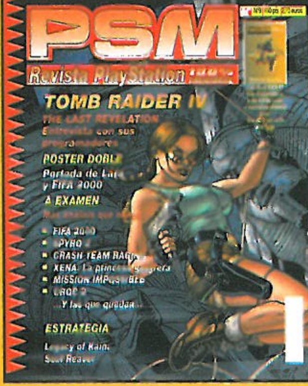


Nº.8

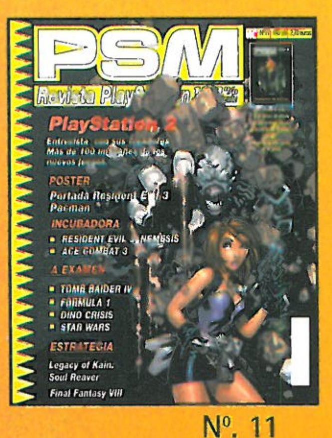




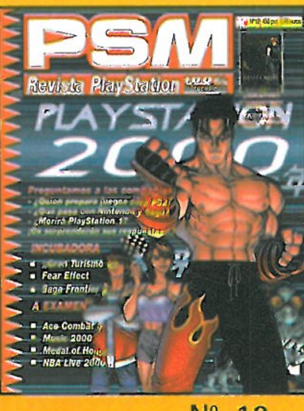
Nº.9



Nº. 10



Nº. 11



Nº. 12

Venta de números atrasados de PSM

Deseo recibir, al precio de portada, los ejemplares señalados con una X

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12

Apellidos ....

Nombre ....

Domicilio. Calle ....

N.º............ Esc .... Piso .... Puerta ....

Tel. .... Población ....

C.P........................... Provincia ....

Forma de pago:

☐ **Adjunto talón a nombre de M.C. Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito n.º:**

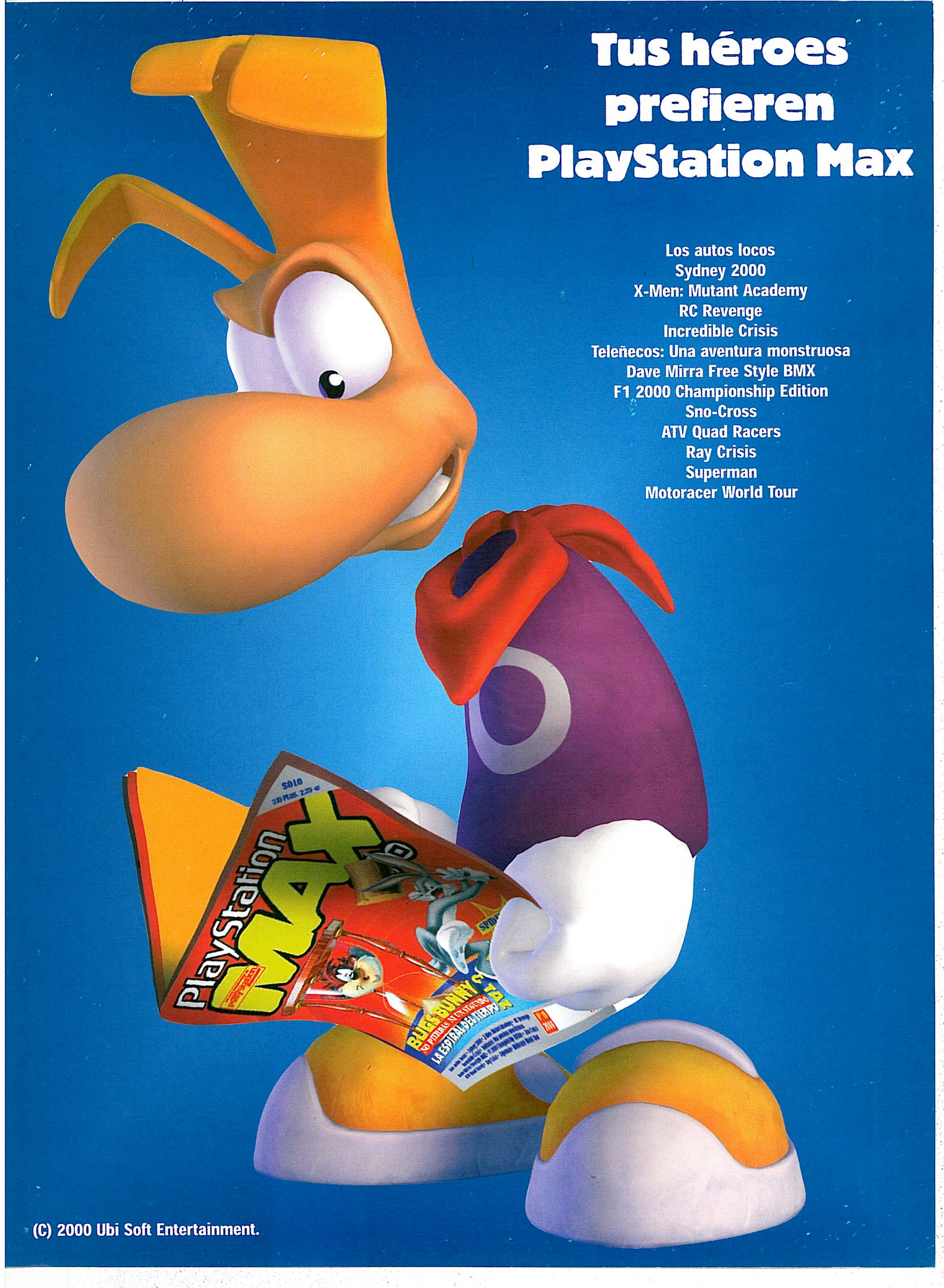
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐

(indica caducidad:............................)

☐ **Contrareembolso + 300 pts. de gastos de envío**

IMPORTANTE: INDICA EN EL SOBRE "NÚMEROS ATRASADOS

Recorta o copia este cupón y envíalo a PSM,
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barc


Tus héroes prefieren PlayStation Max
Los autos locos
Sydney 2000
X-Men: Mutant Academy
RC Revenge
Incredible Crisis
Teleñecos: Una aventura monstruosa
Dave Mirra Free Style BMX
F1 2000 Championship Edition
Sno-Cross
ATV Quad Racers
Ray Crisis
Superman
Motoracer World Tour
PlayStation MAX
SOLO
(C) 2000 Ubi Soft Entertainment.